ⵜⵓⵔⴰⵔⵉⵏ
TOURARINE

Ou les merveilles d'une enfance oasienne

Abdeljebbar ABBASS

Présentation
Hassane BENAMARA

ⵜⵓⵔⴰⵔⵉⵏ

TOURARINE

ou les merveilles d’une enfance oasienne

المعهد الملكي للثقافة الأمازيغية
ⴰⵙⵉⵏⴰⴳ ⴰⴳⵍⴷⴰⵏ ⵏ ⵜⵓⵙⵙⵏⴰ ⵜⴰⵎⴰⵣⵉⵖⵜ
INSTITUT ROYAL DE LA CULTURE AMAZIGHE

ⵜⵓⵔⴰⵔⵉⵏ

TOURARINE

ou les merveilles d’une enfance oasienne

Par Abdeljebbar ABBASS, alias Pali

Présentation : Hassane BENAMARA

Publications de l'Institut Royal de la Culture Amazighe
Centre des Etudes Artistiques, des Expressions Littéraires et de la Production Audiovisuelle
Série: Collectes, N° 33

Titre

ⵜⵓⵔⴰⵔⵉⵏ

TOURARINE

Ou les merveilles d'une enfance oasienne

Abdeljebbar ABBASS

Présentation :
Hassane BENAMARA

Editeur
Institut Royal de la Culture Amazighe

Préparation à l'édition

Driss AZDOUD

Dépôt légal

2022 MO 4837

ISBN

978-9920-739-81-8

Imprimerie
Editions & Impressions Bouregreg - Rabat
Copyright

IRCAM

PRESENTATION

Un livre consacré aux jeux des enfants du sud-est marocain ! Quoi de plus enchanteur et de plus envoûtant qu'une telle initiative ? Le monde merveilleux de l'enfance est peuplé de leurs jouets et animé de leurs jeux. Et quand un artiste le colore d'une touche d'humour, on touche à l'enchantement! C'est bien cela l'esprit de ce livre qui se considère avant tout comme une œuvre d'art et non comme un recensement scientifique ou didactique, de toute façon impossible, tant les jeux de cette région sont nombreux. L'artiste auteur de ce livre a conservé son âme d'enfant et elle s'exprime des années après sous forme de traits, d'ombres, de lumières, de couleurs, de caricatures et de dessins. C'est avec aisance qu'il mêle insouciance, innocence et humour.

Vous allez donc feuilleter le catalogue d'une galerie d'art qui ressuscite les souvenirs d'enfance des jeux que vous avez certainement pratiqués dans vos chères oasis du sud si vous en êtes originaires. Il est certain que, même à l'heure de la société de consommation, de la généralisation de la télévision et d'internet, vous conservez les souvenirs des temps heureux où ces jeux enjolivaient votre vie.

Ces jeux préparaient à l'âge adulte, à ses combats et au dur labeur. Par ces jeux on acquérait vigueur, agilité, souplesse et adresse. On supportait la fatigue et on s'endurcissait. On s'initiait à la vie en groupe, aux détours de la stratégie et du flair en imitant le monde des adultes pour se préparer à un avenir de responsabilité. Les jeux nous apprenaient tout simplement la vie avec ses malheurs et ses bonheurs. C'étaient les jeux d'une enfance insouciante, inconsciente et surtout innocente...

Aujourd'hui, des jeux d'un autre temps et d'une autre logique arrivent dans nos foyers et séduisent nos enfants. Ils n'ont pas de patrie et risquent de créer des addictions ce qui conduit à des comportements où la vie réelle a moins de valeur que celle développée dans ces mondes virtuels. Ces jeux incitent à délaisser le développement physique ce qui peut générer des enfants obèses.

L'artiste Abdeljebbar ABBASS, très connu par son patronyme amazighe Pali ou par le pseudonyme Palicatures (amalgame de Pali et caricatures), offre un monde graphique original inspiré par les traditions de sa terre natale. On peut ainsi espérer que les jeunes générations échapperont à une amnésie ravageuse et à un formatage spirituel.

La touche de l'artiste Pali, magique, simple, expressive, crée des univers d'enfance riches de mystères, d'aventures et de découvertes. Un monde où n'évoluent pas de petits bonshommes de bandes dessinées conçus dans des studios aux technologies sophistiquées mais une réalité vécue à tout instant. Grâce à ses touches subtiles, ses tonalités gaies, vives et éclatantes comme la vie des enfants, Pali nous immerge dans ce monde merveilleux, ce monde où tout était possible, où le rêve et la réalité se côtoyaient sans se dissocier, sans s'exclure.

Qu'est ce qu'une enfance sans jeu ? Le jeu est la première université tant regrettée à l'âge adulte. C'est bien le paradis perdu tant chanté par les poètes, les aèdes et les romanciers ! Ce livre n'est donc rien d'autre qu'une poésie de l'enfance au rythme des touches de l'artiste Pali.

Ce recueil comporte des jeux qui étaient, pour certains, connus et pratiqués autrefois. Mais ils n'existent plus que dans la mémoire des gens. D'autres sont encore attestés et pratiqués sous des formes anciennes ou avec certaines évolutions. Il s'agit de jeux glanés au sud-est du Maroc, dans les ksour de la ville de Figuig, des jeux qui attestent à la fois de la particularité de cette ville, de son identité, de son ancrage dans le temps mais aussi de son ouverture sur le monde. Quoi de plus envoûtant que de savoir que Socrate, l'érudit et le philosophe grec du Ve siècle avant J.-C., avait joué aux osselets, un jeu qui demeure encore connu à Figuig sous le nom de - tilqqa ! Marelle, saute-mouton, cache-cache et tant d'autres

jeux sont attestés ailleurs dans le monde loin de Figuig. Mais, dans cette ville, ils ont été adaptés avec le temps et ont acquis des couleurs locales attestant à la fois du lien de la ville avec son voisinage immédiat en Afrique du nord et les pays méditerranéens et de sa capacité d'adaptation. Des jeux typiques à l'oasis sont aussi attestés : ccit n iysan dite aussi tiddat ou tiddas est un exemple de jeu retraçant une réalité oasienne car ce jeu est une sorte de guerre où un joueur tente de contrôler les sources d'eau de son adversaire.

Des jeux parfaitement adaptés à la réalité oasienne, sa végétation et ses techniques agricoles, sa topographie et sa géologie : bassins, palmiers, arbres fruitiers, blé, oignons, oliviers, abricotiers, etc., indissociables de l'argile, des montagnes et des ksour. Ajoutons que les jeux sont à l'image de la société donc forcément sexués. Le compartimentage de la société en homme et femme se voit aussi dans les jeux qui préparent le petit garçon à être homme et la petite fille femme. Néanmoins, bien des jeux qui passent pour féminins à une époque passent pour masculins à une autre et d'autres transgressent même cette frontière sociale.

Hassane BENAMARA

INTRODUCTION

Par ce travail, nous espérons contribuer, même modestement, à la sauvegarde d'un aspect de la culture amazighe, à savoir celui du jeu, un domaine qui nous semble moins abordé par la recherche, du moins dans notre région. Nous le considérons comme recueil de certains jeux tous attestés et pratiqués dans les ksour de Figuig au sud-est marocain vers la frontière avec l'Algérie. Nous les avons mis sur toile pour leur redonner vie, les sauver et les présenter à ceux qui les ont connus et pour qui ils rappellent une enfance ou une jeunesse, à ceux pour qui ils représentent l'enfance d'un parent, à ceux qui en ont entendu parler et à ceux pour qui cela constitue une découverte et un dépaysement. Ces jeux sont ceux qui ont amusé et enchanté notre enfance. Mais, y figurent également ceux que nous n'avons pas pratiqués et qui constituent l'enfance de nos parents et de nos grands-parents.

Nous avons opté pour l'iconique ou le plastique car l'image, dans certains cas, est beaucoup plus parlante, beaucoup plus expressive et beaucoup plus attractive que les mots. Néanmoins, nos dessins ne se veulent pas techniques à l'instar des illustrations de livres scientifiques mais artistiques, lyriques et émotifs. A nos images, nous avons ajouté du texte pour expliciter certains faits qu'elles ne véhiculent pas d'elles-mêmes comme les noms notamment amazighes, les règles du jeu...

Notre recueil ne se considère aucunement comme exhaustif même si nous y avons mentionné la majorité de ce que nous avons pu glaner comme jeux qu'ils soient encore pratiqués ou enfouis dans la mémoire collective. Nous les dessinons et peignons à notre manière et selon un regard qui est le nôtre, un regard sûrement d'adulte avec des réminiscences d'une lointaine enfance. Cependant, certaines pratiques et certains rituels nommés localement, à tort pensons-nous, "jeu",

probablement pour contourner la censure et le soupçon de paganisme qui pèse sur elles, ne figurent pas dans ce travail. Les rites liés à la fécondation comme - brkaccu, les rites de pluie accompagnant les prières rogatoires comme - avnja - tabburja connus ailleurs sous des noms comme - tlvunja, - bllvunja, - vunjaya... sont certaines de ces pratiques à caractère religieux qui ont investi le monde des enfants même s'il ne s'agit pas de jeu à proprement parler. Par ailleurs, une horrible pratique dite tmasant, qui consiste à la mise à mort d'un chien par le feu ou par la lapidation, se perpétue chez les adolescents qui la qualifient de - tuëaët «jeu». Toutefois, nous ne la mentionnons pas dans le présent travail car il s'agirait, croyons nous, de "survie" d'une pratique ancienne liée à l'immolation publique d'animaux et non de jeu proprement dit. Le jeu le plus typique de la vie oasienne est celui dit - tiddat, - tiddas ou - ccit n iysan car il traduit bien la guerre pour le contrôle des sources d'eau et les nombreux conflits qu'a connus la région entre frères pour ce précieux liquide. Nous ne le mentionnons cependant pas dans ce travail car, à lui seul, il mérite un livre entier, tant ses règles sont nombreuses et compliquées. Il en est de même pour le jeu dit - nikkr constitué de deux rangées de sept trous et le jeu dit - tilqqa qui a certaines similitudes avec le jeu connu ailleurs sous le nom «osselets».

Les textes qui accompagnent nos tableaux sont bilingues amazighes-français. Le texte amazighe est transcrit en tifinaghe, alphabet officiel marocain. D'autres inscriptions qui n'atteignent pas le statut de texte y sont mentionnées en alphabet latin en usage chez les berbérisants (voir tableau des signes utilisés).

Dans le parler amazighe de la région qui nous intéresse ici, le mot - tuṛaṛin signifie «jeux» ou «action de jouer», c'est la forme plurielle de - tuṛaṛt qui dérive du verbe - uṛaṛ. Le terme uṛaṛ, pris en tant que verbe, signifie «jouer» mais, pris en tant que substantif, il signifie «fête» et «liesse». C'est une très belle façon de voir le jeu qui ne le dissocie pas de la fête. Que ces images vous amusent, vous enchantent ou vous dépaysent !

Protocole de transcription

Signes	prononcez	exemple
ⴰ	a	ⴰⴱⵔⵉⴷ «route»
ⵓ	ou	ⵜⴰⵎⵓⵔⵜ «terre»
ⵉ	i	ⵉⵏⵉ «dire»
ⴻ	schwa	ⴰⵙⵙⴻⵙ «nouer»
ⵢ	y	ⵉⵢⵓⵔⵏ «les mois»
ⵡ	w - oi	ⴰⵡⴰⵍ «parole»
ⴱ	b	ⴰⵜⴱⵉⵔ «pigeon»
ⵛ	ch	ⴰⵛⵔ «voler»
ⴷ	d	ⴰⵢⴷⵉ «chien»
ⴹ	(ض) ar.	ⵉⴹ «nuit»
ⴼ	f	ⴼⴰⴷ «soif»

Signes	prononcez	exemple
ⵍ	l	ⵉⵍⵉ «être»
ⵎ	m	ⵣⵎⵔ «pouvoir»
ⵏ	n	ⴰⵏⵓ «puits»
ⵇ	(ق) ar.	ⵇⵇⵍ «regarder»
ⵔ	r / (ر) ar.	ⵜⴰⵔⴷⴰ «lavage»
ⵕ	r emphatique	ⴰⵕⵕⴰ «apporter»
ⵙ	s (س) ar.	ⵙⵏⵏ «deux»
ⵚ	(ص) ar.	ⵉⵚⴰⴹⵏ «réptiles»
ⵜ	(ت) ar.	ⵜⵉⵙⵏⵜ «sel»
ⵟ	(ط) ar.	ⵜⵉⵟⵟ «œil»
ⵅ	(خ) ar. / j esp.	ⵉⵅⴼ «tête»

ⴳ	g	ⵜⴰⵔⴳⴰ «canal»	ⵣ	z	ⵜⴰⵣⴷⴰⵢⵜ «palmier»
ⵀ	(ـهـ) ar. / h angl.	ⵀⴰⵢⵢⴰ «souhaiter»	ⵥ	z emphatique	ⵜⵓⵥⵓⵜ «plantation»
ⵃ	(ح) ar.	ⵃⵔⵛ «expulser»	ⵄ	(ع) ar.	ⵄⵍⵎ «avoir»
ⵊ	j	ⵊⴰⵇ «entre»	ⵖ	(غ) ar.	ⴰⵖⵢⵓⵍ «âne»
ⴽ	k	ⴽⴽⵔ «se lever»			

La tension consonantique est rendue par le redoublement de la consonne ou de la semi-consonne concernée - ⴷⴷⵔ (ddr) «vivre».

Les labiovélaires sont notées ⴳⴳⵯ /gg^{w}/ ou ⴽⴽⵯ /kk^{w}/.

ⵜⵓⵔⴰⵔⴻⵏ

JEUX

2020

ⵉⴳⵄⴰⴷ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵙ ⵉⴳⵄⴰⴷ ⵏ ⵡⵓⵍⵍⵉ. ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵜ ⵜⵍⴰⵜ,ⴰ ⵏ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⵏⵉⴳ ⵏ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ, ⵙ ⵅⵎⵚⵟⴰⵛ ⵏ ⵢⵉⴳⵙⴰⵏ. ⴰⵎⵢⵓⵔⴰⵔ ⴰⵎⵣⵡⴰⵔ ⵉⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵇⴰⵄ ⴰⵢⵏ ⵏ ⵢⵉⴳⵙⴰⵏ ⵍ ⵓⵊⵏⵏⴰ ⵎⵉ ⴷⴷ ⵓⴹⴰⵏ, ⵢⵓⵙⵔ ⴰⴷ ⵇⵇⵉⵎⵏ ⴱⴷⴷⵏ. ⵢⵉⵜⵜⵙⵉ ⵇⴰⵄ ⵉⴳⵙⴰⵏ ⵉⴱⴷⴷⵏ, ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴷⵅ, ⵉⵣⵔⵔ ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⵍ ⵓⵊⵏⵏⴰ. ⵎⵜⵜⴰ ⵓⵍ ⵉⵣⵎⵉⵔ, ⴰ ⵅⴼⵙ ⵉⵟⵟⴼ ⵓⵎⵢⵓⵔⴰⵔ ⵏⵏⵉⴹⵏ. ⵢⵓⵙⵔ ⵛⵕⴰ ⴷ ⴰⵎⵢⵓⵔⴰⵔ ⴰⴷ ⵢⵉⵙⵉ ⵅⵎⵙⴰ ⵏ ⵢⵉⴳⵙⴰⵏ ⵏⵉⴳ ⵙⴰⴷ ⴰⵙ ⵉⵢⵢ ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ ⵉⴽⵚⵉⵕⵏ. ⵡⵏⵏ ⵉⵖⵍⴱⵏ ⴰⵏ ⴷ ⵡⵏⵏ ⵢⵉⵙⵉⵏ ⴰⵟⵟⴰⵚ ⵏ ⵢⵉⴳⵙⴰⵏ ⵙⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ. ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵜ ⵎⵉⴷⴷⵏ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⵉⵄⵍⵎⵏ ⵛⴰⵍⵍ ⵏⵉⴳ ⴰⴱⵔⴷⴰ, ⵓ ⵍⵍⵉ ⵛⴰⵢ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⵉⵇⵇⵓⵕⵏ.

Igâad

- igâad, sing. - agâoud «phalange». C'est un jeu pratiqué avec des phalanges de moutons. Il se joue à trois, filles ou garçons, et nécessite quinze os en tout. Les joueurs sont classés par tirage au sort - ilel ou - achirg. Le premier qui entame le jeu lance les quinze os vers le ciel dans l'espoir qu'ils se tiennent en position verticale lorsqu'ils retombent. Il ramasse tous les os qui sont dans cette position et répète le même mouvement. S'il n'arrive pas à avoir au moins un os en position verticale, le joueur suivant le relaie et fait la même opération avec ses osselets. Un joueur doit réussir à tirer au moins cinq os du jeu ; autrement, pour lui, ce sont des points en moins dans son score. Le gagnant est celui qui tire un grand nombre d'os du jeu. Le terrain pour ce jeu doit être un peu sableux et non dur.

ⴰⵎⵖⵎⵎⴰⵙ

ⴷ ⵜⵓⵔⴰⵔⵜ ⵏ ⵜⵄⵓⴱⴰⵃ. ⵏⵜⵜⵓⵔⴰⵔ ⵉⵜ ⵉ ⴽⴽⵡⴰⵔⵊ ⵏⵉⴳ ⵉⵊⴷⵢⴰⵏ ⴷⴳ ⵜⵜⵎⵖⵎⵎⴰⵙⵏ ⵉⵎⵢⵓⵄⴰⵄⵏ. ⵉⵍ ⵉⵜⵜⵓⵔⴰⵔⵏ ⵜⵜⵖⵉⵎⴰⵏ ⴰⵊⵍⵍⴰ ⵏ ⵉⵜⵢⵡⴰⵏ ⵏ ⴽⴽⴰⵔⵊ, ⴽⵔⴰ ⵣⵣⴰⵜ ⴽⵔⴰ. ⵎⵉ ⵙⵢⵢⵏ ⵉ ⵡⵉ ⵜⵏ ⵉⵙⵙⵓⵢⵄⵏ, ⴰⴷ ⵏⵅⵅⵣⵏ ⵢ ⵡⴰⵎⵎⴰⵙ ⵏ ⴽⴽⴰⵔⵉⵊ. ⵇⵇⵉⵎⵏ ⵜⵜⵎⵏⵖⴰⵏ. ⴽⵔⴰ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵄⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵉⵖⵎⵎⵙ ⴰⵎⴷⴷⵓⵅⵢ (ⴰⴹⵢⵉⴱ) ⵍⵙ ⵉⵙⵃⴹⵢ ⵉ ⴷⵉⵏ ⴰⵀⵓⵛ. ⵉⵎⵢⵓⵔⴰⵔⵏ ⵜⵜⵎⵎⵙⵙⵄⴰⵀⵏ ⵙ ⵡⵍⵍ ⴷ ⴰⵙⵏ ⴷⴷ ⵉⵜⵜⵉⴱⴰⵍⵍ ⴷ ⴰⵣⵃⵢⵓⵅ. ⵜⴱⴷⴷⴰ ⵜⵓⵔⴰⴹⵜ ⵎⵉ ⵜⵉⵡⴹ ⴽⵔⴰ ⵏ ⵜⵄⴱⴰⵃⵜ ⴰⴷ ⵜⵅⵉⵎⴳ ⵇⴰⵃ ⵉⵎⵢⵓⵔⴰⵔⴰⵏ ⵏ ⵜⵄⴱⴰⵃⵜ ⵍⵉⴹⵏ. ⵡ ⵉⵙⵡⵏ ⴰⵎⴰⵏ ⵏⵉⴳ ⵡⵉⵎ ⵣⵡⵖⵏⵜ ⵜⵉⵟⵟⴰⵡⵉⵏ ⵍⵙ ⵉⵜⵜⵓⵙⴰⵎⵎⴰ ⵓⵢ ⵉⵙⵙⵉⵏ ⵉ ⴽⴰⵢ.

Amghemmas

Jeu d'équipes qui se pratique dans des bassins d'eau où des joueurs s'amusent à se faire noyer les uns les autres. Les membres des équipes adverses se tiennent debout sur les rebords d'un bassin, les uns face aux autres. Au signal, les nageurs plongent et se dirigent vers le centre du bassin. La lutte commence et chacun d'entre eux tente d'immerger, noyer ou couler un adversaire et de le paralyser un instant. Les joueurs peuvent s'épauler pour attaquer un adversaire résistant ou jugé fort. La partie est gagnée par une équipe si elle arrive à combattre tous les membres de l'équipe adverse. Celui qui boit la tasse ou qui a les yeux rouges est considéré comme non connaisseur.

2012

ⵏⵉⴽⴽⵔ, ⵏⵉⵎⵎⵔ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ ⵥⵃⴰⵍⴰ. ⵏⵜⵟⵟⴼ ⴷⵉⵙ ⴼⵓⵙ ⵏ ⵢⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵃⵣⵣⵉⵡ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵏⵢⵢ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵏⵅ ⵏⵜⵜⴽⴽ ⴷⵉⵙ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵓⵙⵏⵡⵉ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵓⵜⵛⵓ ⵥⴰⵀ ⵉ ⵎⴰⵢ ⵏⵜⵜⴽⴽ, ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴰⴷ ⵏⵣⴳⴰ ⵃⵍⵍⵉ ⵏⵍⵍⴰ ⵏⵜⵜⵡⴰⵛⴰⵔ, ⵏⴽⴽⵔ ⵏⴰⵣⵣⵍ ⴰⵎⵎⵏ ⴰ ⴷⴷ ⵏⵔⵣⴰ ⴰⵎⵢⵓⵛⵔ. ⵏⵜⵜⴰⴼ ⵉ ⵙ ⵡⴰⴷⴷⴰⵢ ⵏ ⵜⵉⴷⴷⵖⵜ ⵏ ⵓⵃⵣⵣⵉⵡ, ⵎⵓⴽⴷ ⵏⵢⵢ ⴰⵙ ⴷⴳⴷⴳ ⵏⵉⴳ ⴱⵔⵔ. ⵎⵉ ⵏⴼⴼⵖ ⴰⴷ ⵏⵔⵣⴰ ⴰⵛⴼⴼⴰⵕ, ⵏⵜⵜⴽⴽ ⵜⵉⵛⵍⵉ ⵏⵏⵙ ⴰⵍ ⵏⵥⵥⴰⵕ : « ⵏⵉⴽⴽⵔ, ⵏⵉⵎⵎⵔ, ⵏⴰⵙ ⵜ ⵉⴷ ⴷ ⵓⵛⵏ, ⵏⵏⵖ ⵉ. » ⵏⵉⴳ « ⴽⴽ ⴰⵏⵖ ⴷⴰ ! ⵙⵙⴰ ⵏⵖ ⴷⴰ ! ⵉⵎⵎⴰⵜ ⵓⵎⵓⵛⵛ ⴷ ⵓⵖⵔⴷⴰ ».

Nikker, nimmer

Jeu d’enfants en bas âge où on saisit la main d’un enfant pour y simuler la préparation d’un repas, souvent le couscous, puis on crie : « Au voleur ! » et on part à sa recherche. On le trouve ensuite sous l’aisselle de l’enfant qu’on chatouille. Quand on court à la recherche dudit voleur, on simule la marche de l’homme qui cherche avec deux doigts d’adulte en guise de pieds sur avant bras en disant : - nikkr, nimmr, nas t id d uchen, nengh i. «Nous nous sommes réveillés, nous nous sommes précipités, nous l’avons trouvé chacal, nous l’avons tué.» ou - kk angh da ! ssa angh da ! imma t omoch d oughrda. «Campons ici ! Etalons [nos couches] ici ! Le chat et la souris l’ont mangé ».

ⵜⵉⵇⵔⵏⴰⴼ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ, ⵜⵕⵡⵙ ⵉ ⴱⵉⵣⴱⵓⵍ ⵏ ⵎⴰⵔⵉⴽⴰⵏ. ⵏⵇⵇⴰⵕ ⴰⵙ ⴷⴳ ⵇⴰⵄ ⴱⵉⵙⴱⵓⵍ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⵙ ⵎⴰⵢⴽⴽ ⵎⵎⴰ ⵢⵍⵍⴰⵏ ⵏ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ, ⵡⴰⵍⴰⵢⵍⵉ ⴷⴰⵢ ⵓⵊⴰⵕ ⵓⴽⴰⵏ ⵏ ⵜⵍⴰⵜⴰ (ⴽⵕⴰⴹ). ⴰⵏⵕⴰⵕ ⴷⴳ ⵜⵜ ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⴷ ⵜⴰⵎⵓⵔⵜ, ⵏⵛⵛⴰⵏ ⵉⵜ ⵍ ⵡⴰⵎⵎⵓ. ⴷ ⴰⵎⵛⴰⵏ ⴷⴳ ⵏⵜⵜⴽⴽ ⵜⵉⵛⵍⵡⵜ ⴷⴳ ⵜⵜⴰⵣⵣⵍⵏ ⵉⵎⵢⵓⵕⴰⵕⵏ. ⵍⵍⴰⵏⵜ ⴷⵉⵙ ⵕⴱⵄⴰ ⵏ ⵜⵢⵓⴷⴰⵢ. ⵉⵍ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵉⵍⵍ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⴰⴼⵏ ⵡⵉ ⵙⴰⴷ ⵉⵣⵣⴰⵔ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⴷ ⵡⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⴰⴼⵏ ⴰⵖⵔⵢ ⴷ ⵡⵉ ⵙⴰⴷ ⵉⵡⵡⵜ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ. ⵉⵍ ⵙⴰⴷ ⵉⴹⴹⴼ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⴰⵖⵔⵢ ⵣⵣⵉⵙⵏ ⵎⵓⴽⵓⴷ ⵀⵡⴰⵏ ⵍ ⵡⴰⴷⴷⴰⵢ ⵎⴼⵔⴽⴰⵜⵏ ⴷⵉⵏ. ⵣⴰⵔ ⴰⵍⴰ ⴱⴷⴰⵏ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ, ⵉⵎⵢⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵜⵎⵜⴰⴼⴰⵇⵏ ⵙ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵎⴰⵏⵛ ⴰⵍⴰ ⵢⵢⵏ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏⵙⵏ.

Tiqernaf

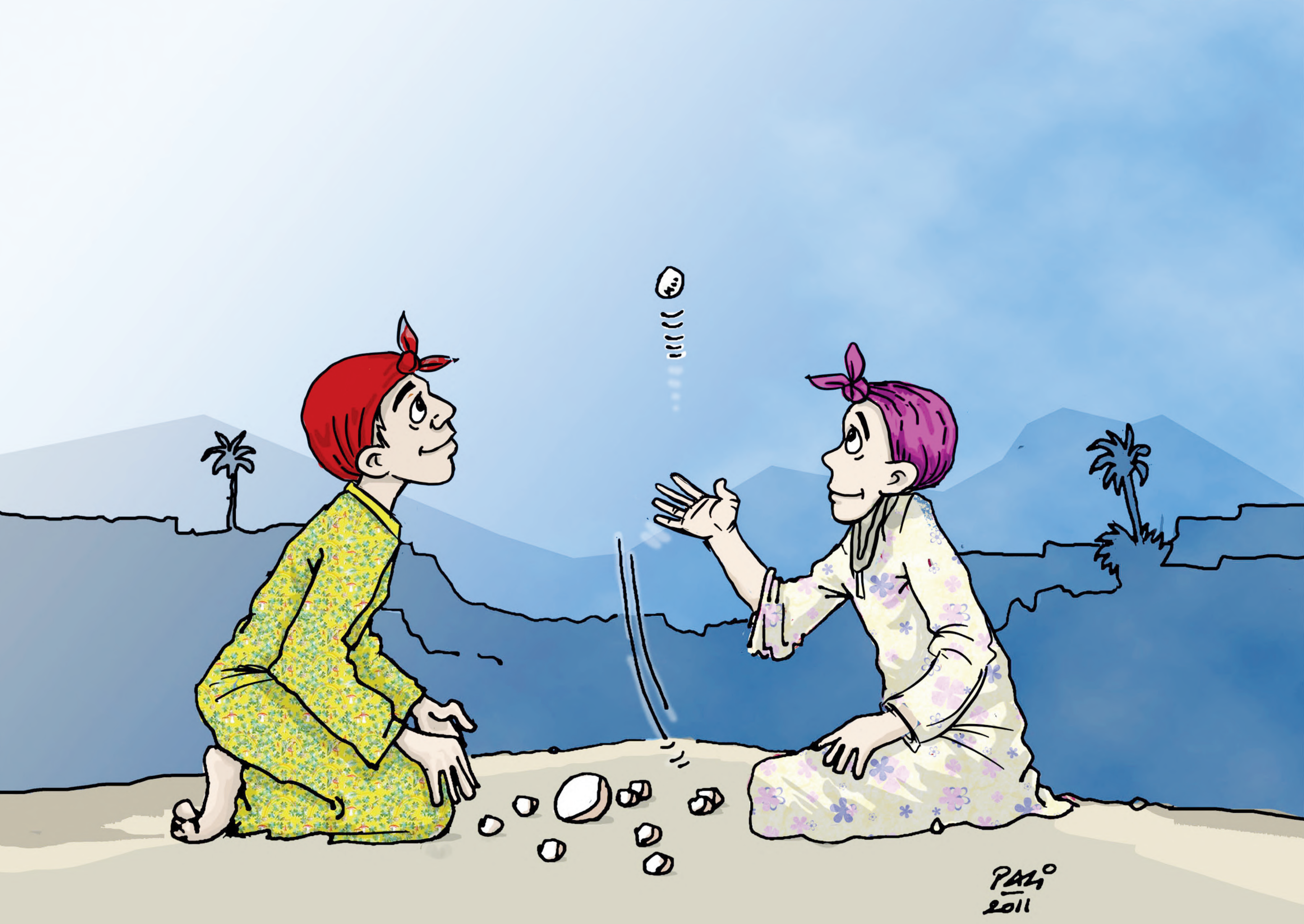
Le mot - tiqernaf (sing. taqernift) signifie «raquettes» ou «battes». C’est le nom d’un jeu qui ressemble au base-ball américain. D’ailleurs, il est aussi dit - bisboul. Ce jeu se pratique en équipes dont le nombre de joueurs est indéterminé mais supérieur à trois. Le terrain, souvent une place publique aménagée à cet effet, est un espace sur lequel est tracé un losange qui constitue l’itinéraire des joueurs. Il est délimité de quatre plots appelés - tiyouday situés à une dizaine de mètres les uns des autres selon le terrain où on joue. Au début, les deux équipes adverses procèdent au tirage au sort pour désigner les lanceurs et les récepteurs de balles. Les récepteurs choisissent un des leurs comme passeur dit - aghrey et se dispersent sur le terrain. Avant de commencer une partie, les joueurs s’accordent sur certaines règles qui varient selon l’âge des participants. Un joueur lance la balle qui lui a été présentée par le passeur de l’équipe adverse et court en passant par tous les plots. Si la balle est saisie au vol par un joueur adverse, le lanceur est considéré comme “mort”. Les récepteurs doivent récupérer la balle et la lancer vers le passeur. Quand ce dernier la reçoit, le coureur doit immédiatement s’arrêter sinon, il est considéré comme “mort”. Un joueur dit “mort” ne doit pas jouer. Toutefois, son ami peut le ressusciter - askker s’il arrive à faire le tour des plots en une seule fois sans que la balle ne soit récupérée par l’équipe adverse. Dans ce cas, on parle aussi de - aksir, c’est à dire un point marqué. Si la raquette d’un joueur tombe, on le considère comme “mort” pour toute la partie et impossible à ressusciter. Si un joueur n’arrive pas à lancer sa balle en l’air, il est considéré comme “mort”. Un joueur qui rate la balle que lui lance le passeur trois fois de suite est dit “mort”. Une équipe perd la partie quand l’ensemble de ses joueurs sont «morts» selon le terme en usage. Son statut change alors.

ⴰⵙⵓⵇⵇⵓⵔ

ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙⵓⵇⵇⵓⵔ, ⵜⴰⵙⵓⵇⵇⵓⵔⵜ ⵏⵉⵅ ⵜⴰⵎⵙⵓⵇⵇⵓⵔⵜ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⴷⵅ ⵜⵜⵎⵙⵓⵜⴰⵏ ⴳⵡⴰⵛⵓⵏ ⴳ ⵉⵛⵕⵎⴰⵏ ⵏⵉⵅ ⴳ ⵜⴰⵖⵎⵉⵡⵉⵏ ⵙ ⵜⵛⵓⵔⵜ, ⴰⵎ ⵜⵍ ⵏ ⵜⵜⵉⵏⵉⵙ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵙⵙⵯⵕⵓⵕⵇⵏ ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⴳ ⵏⵙⵏ. ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⴽⴽ ⵉⵟⵔⵉⴷⵏ ⵏ ⵉⵖⵕⵎⴰⵡⵏ ⵏⵙⵏ ⵏⵉⵅ ⵉ ⵜⵛⵕⴰⴼⵜ. ⵎⵉ ⵙⴰⴷ ⵏⵓⵕⴰⵕ, ⵏⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⴳ ⵓⵊⵍⵍⴰ. ⵛⵕⴰ ⴷ ⴰⵎⵢⵓⵕⴰⵕ ⵉⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰ ⵜⵜ ⵉⴹⴹⴼ. ⵡⵍⵍ ⵜⵜ ⵉⴹⴹⴼⵏ, ⵉⵜⵜⵛⴰⵜ ⵣⵣⵉⵙ ⵡⵉ ⴷⴷ ⵢⵓⵙⵏ ⵡⴰⴷⴷⵡⵙ ⴰⵎⵎⵏ ⴰ ⵜ ⵉⵙⵙⵓⵇⵇⵓⵕ ⵣⵣⵉⵙ. ⵎⵉ ⵜⵓⵜⵏⴽⴽⵔ ⵜⵛⵓⵔⵜ ⵉ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵢⵉⴷⵊⵏ, ⵜⵜⴰⵣⵣⴳⵏ ⵉⵍⵉⴹⵏⵉⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰ ⵜⵜ ⴹⴹⴼⵏ. ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ ⵏⵜⴽⴽ ⵉⵜ ⵙ ⵜⵔⵓⵟⴰⵀ ⵏⵉⵅ ⵉⴷⵊⵏ, ⵉⴷⵊⵏ. ⵏⵜⵜⵟⴷⴷⴰ ⵎⵉ ⴳⴳⴰⵏ ⵉⵍ ⵉⵇⴼⴰⵏ ⵏⵉⵅ ⵎⵉ ⵅⵔⵔⵏ.

Assouqqour

On l’appelle - assouqqour, tassouqqourt ou tamssouqqourt. C’est un jeu où les protagonistes se frappent les uns les autres souvent sur le dos ou les cuisses de façon à faire mal avec une balle de la taille de celle de tennis. Le terrain n’est autre que les ruelles des ksour ou les places publiques. On commence le jeu en jetant la balle vers le ciel. Chaque joueur tente de s’en saisir. Celui qui arrive à l’attraper la lance dans la direction de son voisin ou de quelqu’un à qui il veut faire mal. Quand la balle rebondit sur un joueur, les autres tentent de la récupérer. Le jeu peut se pratiquer entre équipes ou individuellement. Il s’arrête quand des joueurs démissionnent ou avouent leur défaite.


PAZi
2011

ⴰⵅⴱⴰⴹ

ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙ ⴰⵅⴱⴰⴹ ⵏⵉⵅ ⵜⵉⵍⵇⵇⴰ, ⵏⵉⵅ ⵊⵊⵜ, ⵏⵉⵅ ⴰⴽⵚⵚⵉⵕ. ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⵙ ⵙⵏⵏ ⵏⵉⵅ ⵓⵊⴰⵕ. ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⴱⴷⴷⵣⵔⵏ, ⴽⵓⵍⵀⴰ, ⵜⵙⵃⴰ ⵏ ⵜⵍⵇⵇⴰ ; ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙⵏⵜ ⵊⵊⵜ. ⵢⵉⵛⵜ, ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙ ⵜⴰⵍⵇⵇⵓⵜ, ⵜⵍⴰⵜⴰ «ⴽⵕⴰⴹ», ⵏⵇⵇⴰⵕ ⴰⵙⵏⵜ ⴰⵏⴽⵓ. ⵜⵇⴰⴱⵓⵜ ⵏⴷⴷⵣⵔⵔⴰ ⵍ ⵓⵊⵏⵏⴰ, ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙ ⴰⵍⵇⵇⵓ ⴷ ⵓⵇⴰⴱⵓ ⵢ ⴰⵎⵇⵇⵔⴰⵏ ⵣⵣⵅ ⵏⵜⵜⴳⵉⵜⵉⵙ ⵏⵉⵅ ⵏⵜⵜⵕⴹⴹⵣⴰ, ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙ ⵜⴰⵔⵇⵉⵇⵜ. ⴰⵎⵣⵡⴰⵔ, ⵏⵜⴽⴽ ⵢⴰⴷⵓⵢ ⵙ ⵜⵍⵇⵇⴰ ⵏ ⵡⵉ ⵙⴰⴷ ⵢⵓⵕⴰⵕⵏ, ⵏⵢⵢ ⵉⵍⵍ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⵍⴰ ⵏⴰⴳ ⵡⵉ ⵙⴰⴷ ⵉⵣⵣⴰⵔ. ⵡ ⵉⵣⵣⴰⵔⵏ ⵉⴷⴷⵣⵔⵔⴰ ⴰⵍⵇⵇⵓ ⵏⵏⵙ ⵍ ⵓⵊⵏⵏⴰ, ⵎⵓⴽⵓⴷ ⵢⵉⵙⵉ ⵜⴰⵔⵇⵉⵇⵜ ⴱⵍⴰ ⴷ ⴰⵙ ⴰⵍ ⵢⵓⴹⴰ ⵍⴰ ⵢ ⴰⵍⵇⵇⵓ, ⵍⴰ ⵜⴰⵕⵇⵉⵇⵜ. ⴷⴳⴳⵔ ⴰⵎⵎⵓ, ⵉⵜⵜⵕⴹⴹⵣⴰ ⵢⴰⴷⵓⵢ ⵙ ⵜⵔⵇⵉⵇⵜ, ⵉⵇⵇⵉⵎ ⵉⵜⴱⴱⵢ ⵜⵉⵍⵇⵇⴰ ⵙ ⵓⵣⵔⵔⵉ ⵏ ⵓⵍⵇⵇⵓ ⵏⵏⵙ ⵍ ⵓⵊⵏⵏⴰ. ⵏⵜⵜⴰ, ⵢⵓⵙⵔ ⴰⴷ ⵢⵉⵙⵉ ⴱⵍⴰ ⴰⵍ ⵢⵙⴼⵔⵔⵛ ⵜⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⵉⵍⵍⴰⵏ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ. ⵡ ⵉⵖⵍⴱⵏ ⴷ ⵡⵏⵏ ⵢⵉⵙⵉⵏ, ⵇⴰⵃ ⵜⴰⵏⴽⴽⴰⵕⵓⵜ, ⵜⵙⵃⴰ ⵏ ⵜⵍⵇⵇⴰ ⵏⵏⵙ.

Akhbadh

Il est dit aussi - tileqqa, jjet ou akssir. C’est un jeu d’enfant qui se pratique à deux ou à plusieurs. Les joueurs participent avec leurs pièces souvent en pierres rondes au nombre de neuf, dites - jjet. Une pièce est dite - taleqqout et trois pièces sont dites - ankou. La petite pièce qu’on lance vers le ciel se dit - aleqqou «daron» et la grande, destinée à éparpiller le tas, est dite - tarqiqt. On commence le jeu en formant un tas avec l’ensemble des pièces des joueurs et on procède au tirage au sort pour désigner le joueur qui commence. Ce dernier lance son daron en l’air et prend la grande pièce tout en recevant la pièce jetée en l’air avec une seule main sans que ni l’une ni l’autre ne tombent. Ensuite, il écrase le tas avec la grande pierre et commence à ramasser les petites pièces, toujours en jetant son daron vers le haut et en faisant attention à ne pas remuer les autres qui sont par terre. Il faut tirer du jeu au moins ses neuf pièces. La différence dans la pratique de ce jeu entre garçons et filles réside dans la façon d’éparpiller le tas : par coup sec - afitess ou en balayant l’ensemble des pièces par la grande pierre - ahlaw.

ⴰⵅⵍⵓⵍ

ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵓⵅⵍⵓⵍ, ⵜⵕⵡⵃ ⵉ ⵎⴰⵢ ⵡⵉⵎ ⵇⵇⴰⵔⵏ ⵉⵕⵓⵎⵢⵏ «ⵍⵓ ⴷⴻⵎⵉⵏⵓⵓⵔ». ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜⵜ ⵙ ⵏⵏⵡⵉ ⵏ ⵜⵉⵢⵏⵉ. ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⴰⴷ ⵉⴼⴼⵔ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵏⵙ, ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ ⵉⵜⵣⵣⴰ ⵏⵏⵡⵉ ⴰⵍ ⴰⵣⵅⵏ ⵓⴽⴽ ⵛⴰⵍⵍ. ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴰⴷ ⵉⴹⴹⴼ ⵙⵏⴰⵜ ⵏ ⵏⵏⵡⵢⵢⴰⵜ, ⵢⵙⵙⵓⵙ ⵉⵏⵜ ⵊⴰⵔ ⴰⵙⵏⵜ ⵙ ⵡⵓⵙⵙⵓ ⵢ ⴰⵣⴷⴰⴷ, ⵉⴼⴼⵔ ⵉ ⵙ ⵡⴰⴷⴷⴰⵢ ⵏ ⵓⵛⴰⵍ. ⴰⴷ ⴷ ⵢⴰⵙ ⵡⵏⵏ ⵉⵖⵟⵔⵏ, ⵉⵇⵇⵉⵎ ⵉⵜⵜⵟⵟⵢ ⵏⵏⵡⵉ. ⵏⵜⵜⴰ ⵉⵜⵜⴼⴰⵢ ⴰⴷ ⵢⵉⵙⵉ ⴰⴹⴹⴰⵃ ⵏ ⵏⵏⵡⵉ ⵉⵜⵜⵡⴰⵣⵣⴰⵏ ⵟⵍⴰ ⴰⵍ ⵉⵎⵎⴰⵜⵔ. ⵎⵜⵜⴰ ⵢⵉⵙⵉ ⵜⵉⵏⵏ ⵢⵓⵙⵙⵓⵙⵏ ⴰⵏ ⵉⵀⴷⴰ. ⵛⵕⴰ ⴷ ⵡ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵜⴽⴽ ⴰⵎⵎⵓ. ⴰⵎⵣⵡⴰⵔ ⴷ ⵡⵏⵏ ⵉⵟⵟⵢⵏ ⵓⵊⴰⵕ ⵏ ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵏⵙ.

Akhloul

- Akhloul signifie «morve» dans le parler de Figuig. Ce jeu peut rappeler le jeu du “démineur”. Il se fait à l’aide de noyaux de dattes que chaque joueur doit apporter : une quarantaine en tout. Le champ du jeu est un petit terrain sableux d’environ trente à quarante cm². Un joueur se cache ; son adversaire prépare le terrain en enfouissant une moitié de chaque noyau de dattes dans le sable et en gardant l’autre partie visible. Cependant, deux d’entre les noyaux en question sont reliés entre eux à l’aide d’un fil mince dissimulé dans le sable. L’adversaire, écarté pendant cette opération, arrive et tire un maximum de ces noyaux plantés en son absence. Il échoue s’il tire les deux noyaux liés par le fil. On procède de la même façon avec le ou les autres joueurs. Le gagnant est celui qui arrive à tirer un grand nombre de noyaux sans tomber sur ceux qui sont reliés entre eux.

ⴰⵅⵔⵅⵓⵛ

ⵉⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⴰⵢⵓ ⵏ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ, ⵇⵇⴰⵣⵏ ⴰⵅⵓⵛ ⴰⵎⵎⴰⵙ ⵏ ⵓⴱⵔⵉⴷ, ⵉⵔⵏ ⴷⵉⵙ ⴽⵓⵍⵀⴰ 10 ⵏ ⵏⵡⵢⵢⴰⵜ. ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵜⵜⵣⵔⵔⴰⵏ ⵜⴰⵍⵇⵇⵓⵜ ⵍ ⵓⴳⵏⴰ ⴰⵍ ⵅⵔⵔⵡⵏ ⵎⴰⵢⴽⴽ ⵉⵍⵍⴰⵏ ⵉ ⵜⵅⵓⵛⵜ ⴱⵍⴰ ⴰⵍⴰ ⵜⵓⴹⴰ ⵜⵍⵇⵇⵓⵜ. ⵎⵜⵜⴰ ⵜⵓⴹⴰ ⵜⵍⵇⵇⵓⵜ, ⴰⵏ ⵉⵀⵏⴰ ⵡⵏ ⵢⵓⵕⴰⵕⵏ ; ⵙⴰⴷ ⵉⴷⴳ ⵡⵏⵉⴹⵏ ⴰⴷ ⵢⵓⵕⴰⴹ. ⵎⵉ ⴷⴷ ⵉⵙⵙⵓⴼⵖ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵢⵉⴷⴳⵏ ⵛⵕⴰ ⵙⵉ ⵜⵅⵓⵛⵜ, ⵙⴰⴷ ⵉⵇⵇⵉⵎ ⵉⵜⵜⵣⵕⵕⴰ ⵜⴰⵍⵇⵇⵓⵜ ⵏⵙ ⵍ ⵓⴳⵏⴰ ⴰⵍ ⵉⵜⵜⴱⴱⵢ ⵎⴰⵢ ⴷⴷ ⵉⵙⵙⵓⴼⵖ ⴱⵍⴰ ⵜ ⴰⵍⴰ ⵉⵙⵍⵓⵍⵍⵢ ⵏⵉⵅ ⴱⵍⴰ ⴰⵍⴰ ⵉⵏⵇⵔ ⵉ ⵜⵉⵏ ⵉⵍⵍⴰⵏ ⵉⴷⵉⵙ ⵏⵙ. ⵎⵉ ⵏ ⵓⵏⴽⴽⴰⵕⵓ, ⵡⵏ ⵢⵉⵙⵉⵏ ⵓⴳⴰⵕ ⴰⵏ ⴷ ⵡⵏ ⵉⵖⵍⴱⵏ.

Akherkhouch

Pour ce jeu, les joueurs s’assoient autour d’un trou - akhouch creusé à même le sol. Ils y mettent leurs pièces constituées de dix noyaux de dattes pour chacun d’eux. Le jeu consiste à faire sortir ces noyaux du trou à l’aide d’une main en lançant en l’air une pierre dite - taleqqout «daron» et en la récupérant sans qu’elle ne tombe. Si la pierre tombe, le jeu est perdu et on cède le tour à l’autre joueur. Après avoir sorti un ensemble de noyaux, il faut les prendre un à un, toujours en lançant la pierre en l’air et sans remuer les noyaux voisins de celui qu’on veut prendre. Par le score on connaît le gagnant.

2012

ⵜⵉⵅⵓⵛⵉⵏ

ⵛⵕⴰ ⴷ ⵡⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵇⵇⴰⵣ ⴰⵅⵓⵛ ⵉⴷⵉⵙ ⵏ ⵜⵎⴰⵙⵅⵜ. ⵡⵏⵏ ⵢⵓⵅⵣⵏ ⵉⴽⴽ ⵉⵔⵔ, ⵉⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⵔ ⵜⵅⵓⵛⵉⵏ. ⵏⵜⵜⵕⴰⵄⴰ ⵎⴰⵏⵉ ⵙⴰⴷ ⵜⴰⵜⴼ ⴰⵎⵎⵏ ⵡⵏⵏ ⴷⵅ ⵜⵓⵜⴼ ⵉ ⵜⵅⵓⵛⵜ ⵏⵏⵙ ⴰ ⵜⵜ ⵢⵉⵙⵉ ⵉⵙⵙⵓⵇⵇⵓⵔ ⵣⵣⵉⵙ ⵉⵍⵉⴹⵏⵉⵏ. ⵎⵜⵜⴰ ⵉⵙⵙⵉⵖ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵢⵉⴷⵊⵏ, ⵙⴰⴷ ⵉⴽⴽⵔ ⵜⴰⵖ ⴷ ⵏⵜⵜⴰ ⴰⴷ ⵉⵣⵔⵔ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⵔ ⵜⵅⵓⵛⵉⵏ. ⵎⵜⵜⴰ ⵓⵔ ⵉⵣⵎⵉⵔ, ⵙⴰⴷ ⴰⵙ ⵏⵢⵢ ⵇⴰⴱⵓ ⵉ ⵜⵅⵓⵛⵜ ⵏⵏⵙ. ⵎⵉ ⵢⵉⵡⴹⴹ ⵙⴱⵄⴰ ⵏ ⵉⵇⵓⴱⴰ, ⵙⴰⴷ ⵢⴰⵖ ⵎⴰⵔⴷⴰⵙ. ⵙⴰⴷ ⵉⴱⴷⴷ, ⵉⵢⵢ ⴼⵓⵙ ⵏⵏⵙ ⵉ ⵜⵎⴰⵙⵅⵜ ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴰⴷ ⵇⵇⵉⵎⵏ ⵜⵜⵛⴰⵜⵏ ⵜ ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵔ ⵏⵏⵙ ⵎⵔⵉⵟ.

Tikhouchine

- Tikhouchine «trous», sing. takhoucht. Chaque participant au jeu creuse un trou de la taille d'un bol de soupe au pied d'un mur. Un joueur est désigné par tirage au sort. Il jette une balle en direction des trous. On attend qu'elle se loge dans celui de l'un des joueurs. Celui-ci doit la saisir immédiatement et en frapper ses amis avec force. S'il touche quelqu'un, c'est ce dernier qui doit lancer, à son tour, la balle en direction des trous. S'il ne réussit pas à la loger dans l'un d'eux, on place une pierre dans son trou. Quand il y accumule sept pierres, il est puni en plaçant, bien en évidence, sa main sur un mur. Les autres saisissent la balle de jeu et se mettent ainsi à frapper avec force la main du perdant.

ⴱⴰⵇⴱⴰⵇ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵉⵎⵏⵖⴰⵏ ⴷⴳ ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⴹ ⴷⴰⵢ ⵙ ⵉⴹⴰⵕⵏ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⴹ ⵉⵜ ⵙ ⵜⵔⵓⴱⴰⵄ ⵏⵉⵅ ⵉⴷⵊⵏ, ⵉⴷⵊⵏ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⴱⵍⴰ ⵉⵀⵔⴽⴰⵙ ⴰⵍ ⵏⵜⵜⵃⵡⵡⵍ ⵙ ⵉⵎⵓⵛⴰⵏ ⵖⵔ ⵓⵍ ⵏⵜⵜⵛⵉⵜ ⴰⵎ ⵢⵉⵅⵥ ⵏⵉⵅ ⵊⴰⵕ ⵉⴹⴰⵕⵏ. ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⴰⴷ ⵙⵕⵡⵍⵏ ⵉⴹⵍⵉⴱⵏ ⵏⵙⵏ. ⵏⵣⵎⵎⵔ ⴰⴷ ⵏⵙⵔⵥ ⵙ ⵢⵉⴷⵊⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵎⵍⵉⵃ. ⵡ ⵉⴽⵉⵎⵅⵏ ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⴰⵏ ⴷ ⵏⵜⵜⴰ ⵉⴽⴽ ⵉⵖⵍⴱⵏ. ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵓⵔ ⵜⵜ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ ⵜⵡⵜⵎⵉⵏ.

Baqbaq

Ce mot est formé de l’onomatopée qui reproduit le bruit supposé être celui d’un coup de pied donné ou reçu - bbaqq! C’est un jeu où on se bat avec les pieds uniquement. Il se pratique en groupes ou individuellement. On joue pieds nus et on se met d’accord sur certaines limites du jeu au début. On ne frappe pas un joueur à terre et on ne vise pas la tête et l’appareil génital. Les joueurs tentent d’éloigner leurs adversaires le plus loin possible. Des alliances peuvent se liguer contre un joueur jugé robuste ou très combattif. Le ou les gagnants sont ceux qui battent les autres. Ce jeu ne se pratique que par les garçons.

ⵛⵇⵔⵏⵉ

ⵛⵇⵔⵏⵉ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜ ⵜⵡⵜⵎⵉⵏ ⴷ ⵉⵡⵜⵎⴰⵏ. ⵉⴷⵊⵏ, ⵏⵉⵖ ⴼⵉⵛⵜ, ⵉⵊⵊⴰⵏ ⵏⵉⵖ ⵉⵜⵜⵉⵏⵣ ⵢ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⴰⵢ ⵉⵜⵜⴽⴽ ⵜⴰⵇⴱⵔⵓⵜ. ⵡⵏⵏ ⵏⵉⵖ ⵜⵏⵏ ⵏⵏⵉⴹⵏ ⵉⵜⵜⵏⴽⴽⵣ ⴰⵊⵏⵏⴰ ⵏⵏⵙ. ⵎⴰⵏⵛ ⴰⵢⴰ ⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵜⵎⵜⴰⵡⴰⵏ ⵅⵥⵙ ⵓⴽⴽ ⵎⵣⵡⴰⵔ ⵇⴱⵢ ⴰⵢ ⴼⴼⵏ ⵉⵢⵢ ⵏⵉⵖ ⴰⵢⴰ ⵛⵛⵉⵔⵅⵏ. ⵉⵢⵢⴰ ⵎⴰⵏⵉ ⵇⵇⴰⵔⵏ ⵡⵉ ⵔⴷⵄⵏ ⴰⵏ ⵉⵀⵏⴰ, ⵉⵢⵢⴰ ⵎⴰⵏⵉ ⴷ ⵡⵏⵏ ⵓⵢ ⵏⵔⴷⵉⵄ ⴰⴼⴽⴽ ⵉⵀⵏⴰⵏ. ⵉⵢⵢⴰ ⵎⴰⵏⵉ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⵢ ⵡⵏⵏ ⵉⵚⵚⵓⵕⵓⵥⵏ ⴰⴷ ⵉⴳⴹⴰ ⵉⴹⴰⵕⵏ ⵏⵏⵙ ⵏⵉⵖ ⴰ ⵜⵏ ⵉⵊⵎⵃ. ⵜⵉⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⵛⵕⵕⴹⵏⵜ, ⵎⵕⵕⴰ, ⴰⴷ ⴱⴱⴰⴱⵏⵜ ⴰⵊⵕⵕⵓⴹ ⴰⵊⵏⵏⴰ ⵏ ⵉⵛⵕⵎⴰⵏ ⵏⵙⵏⵜ ⵃⴰⴷ ⵚⵚⵓⵕⵥⵏⵜ. ⵉⵢⵢⴰ ⵎⴰⵏⵉ ⵏⵚⵚⵓⵕⵥ ⵓⵊⴰⵕ ⵏ ⴼⵉⴷⵊⵏ ⵏⵉⵖ ⴼⵉⵛⵜⵏ. ⵏⵜⵜⴽⴽ ⴷⵖ ⴰⴷ ⵉⵚⵚⵓⵕⵥ ⵉⴷⵊⵏ ⴼⴰⵡⴽⴰⵏ ⵉⵊⵏ ⴷⵥⵥⵔ ⵡⵏⵏ ⵉⵚⵚⵓⵕⵥ ⵉⴷⵉⵙ ⵏⵏⵙ ⴼⴰⵡⴽⴰⵏ. ⵛⵕⴰ ⴷ ⵎⵓⵢⵢⵓ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵖⵔⵔⵚⵏ ⴷⴷ ⵛⵕⴰ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏⵙⵏ.

Chqerni

Ce jeu «Saute-mouton» est pratiqué tant par les filles que par les garçons. Les joueurs sautent en enjambant le dos d’un autre joueur qui se tient en position penchée. Les règles du jeu sont choisies au début avant même le tirage au sort. Parfois, on décide que celui qui touche par ses fesses ou ses pieds le joueur penché perd la partie et change de rôle. Parfois, c’est celui qui ne touche pas qui perd. On peut aussi décider si les pieds doivent être joints ou écartés. Les filles peuvent choisir de sauter en ayant un enfant sur le dos, etc. Parfois, on joue en sautant plusieurs partenaires penchés, placés très proches les uns des autres. On peut également sauter et immédiatement s’incliner à son tour pour être enjambé. Les enfants font preuve de beaucoup d’imagination et d’originalité dans ce jeu qui prend fin lorsque certains affichent des signes de fatigue ou de lassitude.

ⵃⵃⵓⵔⴰⵔⴰ

ⵡⵍ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵖⵟⵟⴰ ⵉⵥⴰⵙⵙⵏ ⵍⵙ ⴰⵀ ⵉⴱⵕⵕⵎ ⵙ ⵙⵍ ⵏ ⵉⴹⴰⵕⵏ ⵉⵊⵎⵄⵏ ⵛⵃⴰⵀ ⵎⵎⴰ ⵉⵣⵎⵔ. ⵎⵉ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕ, ⵉⵇⵇⴰⵔ : « ⵃⵃⵓⵔⴰⵔⴰ, ⴱⴱⵓⵔⴰⵔⴰ, ⵜⴰⵣⵇⵇⴰ ⵏ ⵄⵎⴰⵕⴰ ». ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵏ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⵜⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵉⵏ. ⵏⵜⵜⴰ, ⵉⵜⵜⴽⴽ ⵜⵀⵀⵢ ⴷ ⵓⵃⵏⵓⵍⴹ ⵉⴽⴽ ⵉⵍ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⴰⵎ ⵡ ⵉⵙⵡⵏ, ⵢⴰⴼ ⴰⵏ ⴷ ⵎⴰⵢ ⴳⵙⵏ ⵉⴱⵣⵣⵉⵡⵏ.

Hourara

Jeu qui consiste à pivoter sur soi en ayant les pieds joints, les mains droites et tendues le plus longtemps possible. Un joueur y répète le refrain «Hourara, bbourara, tazeqqa n Âmara». Ce jeu est souvent pratiqué par les filles en bas âges. Il provoque parfois le vertige et le chancellement chez les joueuses comme si elles étaient en état d'ivresse et cela les amuse encore plus.

2020

ⵃⵉⵏⵏⴰ

ⵉ ⵜⵓⵔⴰⵔⵜ ⵓ, ⵙⵏⵜ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⵜⵜⵎⵙⵓⴹⴹⵓⴳⵏⵜ ⵉⴳⴰⵙⵙⵏ, ⴰⴽ ⵙⵙⵢⴽⵓⴽⵓⵏⵜ ⵜⵉⵥⵛⴰⵛ ⵏⵙⵏⵜ ⴽ ⴷⴳⴳⵄ. ⴱⵔⵔⵎⵏⵜ ⴰⴽ ⵙⴳⵉⵙⵙⵉⵀⵏⵜ ⴰⴱⵔⴰⵎ ⵏⵙⵏⵜ ⴰⴽ ⵜⵜⵇⵇⵏⵜ ⵓⴽⴰ ⴷ ⵜⵉⵏⵇⵇⵉⵣⵉⵏ ⵜⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵉⵏ. ⵎⵉ ⴱⵔⵔⵎⵏⵜ ⵙⴳⵉⵙⵙⵉⵀⵏⵜ ⵡⴰⴽⴰ ⴷ ⴰⵡⴰⴽ ⵏⵙⵏⵜ. ⵛⵔⴰ ⴷ ⵎⵉ ⵍⵍⴰⵏⵜ ⵛⵔⴰ, ⵉⵏⵉⵏⵜ ⵃⵉⵏⵏⴰ. ⵜⵍ ⵉⵜⵜⵖⵉⵎⴰⵏ ⵓⴳⴰⵔ ⵏ ⵜⵉⵍⵍⵉⴹⵏⵉⵏ, ⵜⵜⵓⵙⴰⵎⵎⴰ ⴷ ⵜⴽⵉⵛⵛⵉⵄⵜ ⵏ ⵜⵓⵔⴰⵔⵜ ⵓ. ⵎⴰⵢ ⵙⴼⵎⴼⵓⵎⵏⵜ ⵉ ⵎⵉ ⵜⵜⵓⵔⴰⵔⵏⵜ ⵓⴽ ⵉⵜⵜⵡⵉⴳⴼⵉⵎ ⵛⴰⵢ.

Hinna

Jeu où deux filles se tenant les mains de croisées, la tête en arrière et les cheveux épars s'amusent à tourner sur elles-mêmes très rapidement et par petits sauts successifs. Elles répètent lors de leurs rotations des chants dont la cadence varie avec la vitesse de leur rotation. Le mot - hinna est répété en refrain. Celle qui résiste longtemps remporte le jeu. Leurs chants sont improvisés pour l'occasion et souvent indéchiffrables ou inintelligibles.

ⵉⵏⴱⴱⴰⵏ ⵏ ⵡⵓⵛⵛⴰⵏⵏ

ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵔⴰⵔⵏ ⵉⵊⵊⴰⵏ ⵙ ⵓⵖⵔⴰⴹ ⵏ ⵉⵀⴰⴷⴷⵏ. ⵙⵏⵏ ⵏ ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵏⵙ ⵜⵜⵎⵙⵓⴼⴼⵓⵀⵏ ⵉⴹⴰⵔⵏ ⵏⵙⵏ ⴷ ⵉⵀⴰⵙⵙⵏ ⴰⵎⵣⵓⵏ ⴷ ⵛⵛⵡⴰⵄⵉ. ⵡⵏⵏ ⵉⵊⵏⵏ ⵉⵜⵜⴽⴽⵄ ⴰⵍ ⵉⵜⵜⴱⴷⴷⴰ. ⵡⵏⵏ ⵢⵓⴹⴰⵏ ⴰⴷ ⵉⵊⵏ. ⵎⵉ ⵓⵃⵍⵏ ⵉⵎⵢⵓⵄⴰⵄⵏ ⴰⴷ ⵜⴱⴷⴷ ⵜⵓⵔⴰⵔⵜ.

Inebbane n wouchchanene

- Inebbane n wouchchanene signifie «transport des chacals». Deux joueurs se tiennent les mains et les pieds sur le dos d’un troisième joueur (le porteur) qui se tient à quatre pattes. Ce dernier se lève et se redresse. Si quelqu’un parmi ceux qu’il porte tombe, il se transforme en porteur. La partie prend fin quand des signes de fatigue se font voir chez les joueurs.

ⴽⵓⴽⵓ ⴼⵓⵍⵍⵓⵙ

ⴽⵓⴽⵓ ⴼⵓⵍⵍⵓⵙ ⴰⵏ ⴷ ⵜⵉⵟⵟⴰⵡⵉⵏ ⵏ ⵓⴼⵓⵍⵍⵓⵙ. ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵜⵜⵖⵉⵎⴰ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⴰⵍ ⵉⵜⵜⵇⵇⵏ ⴰⵟⵟⴰⵡⵏ. ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵏⵙ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵅⴼⵙ ⵜⴰⵅⵓⵔⴰⵔⵜ ⴰⵍ ⵜ ⵜⵜⵛⴰⵜⵏ ⵍ ⵢⵉⵅⴼ ⴰⵎⵎⵏ ⴰ ⵜ ⴰⵛⵎⵏ. ⵏⵜⵜⴰ, ⵉⵥⵍⵍⵢ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵏⵙ ⵖⵔⵙⵏ. ⵡⵉ ⵉⵙⵙⵉⵖ ⵉⵜⵜⵖⵉⵎⴰ ⵉ ⵜⵎⴰ ⵏⵏⵙ. ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ ⵏ ⵜⴰⵢⵜⴰⵍⵉⵏ ⵏⵉⵅ ⵏ ⵡⴰⵢⵜⴰⵍⵏ ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵏ.

Koukou foullous

- Koukou foullous signifie «yeux de poussin» en langage enfantin. Un joueur s’assied par terre, les yeux fermés. Ses amis font une ronde autour de lui et lui touchent la tête pour l’exciter. Lui, il lance ses mains dans leurs directions. La personne qu’il touche doit le remplacer. Le jeu se pratique par les enfants de bas âges filles et garçons.

ⵍⴱⵚⵉⴹⵜ

ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵊⵊⴰⵏ ⴰⵎⵣⵓⵏ ⴷ ⵢⵉⵙ, ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ ⵉⵜⵜⵏⵢⴰ ⵅⴼⵙ ⴰⵍ ⵉⵜⵜⵛⴰⵜ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵎⴰⵢ ⴷⵢ ⵜⵜⵎⴷⴷⴰⵏ ⵉⵎⵢⵓⵔⴰⵔⵏ. ⵎⵜⵜⴰ ⵉⵙⵙⵉⵖ ⵉ, ⴰⴷ ⵉⵇⵇⵉⵎ ⵉⵏⵢⵓ, ⵎⵜⵜⴰ ⵉⵅⴹⴰ ⵜ, ⴰⴷ ⵉⵃⵡⴰ, ⴰⴷ ⵉⵊⵏ ; ⴰⵎⴷⴷⵓⴽⵍ ⵏⵏⵙ ⴰⴷ ⵉⵏⵢ. ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⴰⴽⵉⴷⵙⵏ ⵡⵓⵙⵙ ⵜⵍⴰⵜⴰ, ⴷ ⵏⵜⵜⴰ ⴰⵢ ⴷ ⴰⵙⵏ ⵉⵜⵜⵉⵜⵛⵏ ⵉⵇⵓⴱⴰ ⵏⵉⵅ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⵣⵣⵅ ⴰⵍⴰ ⵓⵜⵏ. ⵡⵏⵏ ⵉⵇⵇⵉⵎⵏ ⴰⵟⵟⴰⵚ ⵉⵏⵢⵓ ⴰⵏ ⴷ ⵡⵏⵏ ⵉⵖⵍⴱⵏ.

Lebssidhet

Un joueur, dit cavalier, monte sur un autre, dit cheval, et tire à l'aide d'une pierre ou d'une balle sur une cible. S'il la touche, il reste cavalier, sinon, il se transforme en cheval. Un troisième joueur est nécessaire pour l'alimenter en pierres ou en balles. Gagner signifie rester cavalier pendant longtemps.

ⵍⴱⵓⵀⵓⵛ

ⵍⴱⵓⵀⵓⵛ ⵢⵓⵙ ⴷⴷ ⵙⵉ - ⴱⵀⵛ ⵖⵟⴰ. ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵔⴰⵔⵏ ⵉⵜⵜⴱⴷⴷⴰ ⴰⵎⵎⴰⵙ ⵏ ⵛⵔⴰ ⵏ ⵓⵏⵔⴰⵔ. ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵏⵙ ⵖⵟⵟⴰⵏ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵙⵏ ⴰⵍ ⵜⵜⴰⵃⵢⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⴷⵉⵙ ⴰⵍ ⵢⵉⴷⵉⵙ ⴰⵍ ⵀⵟⵟⴰⵏ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵙⵏ ⵜⵏ ⵓⵍ ⵉⵜⵜⵟⵟⵃ ⵡⵏⵏ ⵏ ⵡⴰⵎⵎⴰⵙ. ⵏⵜⵜⴰ ⵢⵄⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵉⵏⵇⵄ ⵉ ⵛⵔⴰ ⵏ ⵢⵉⴷⵊⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵉⵇⵇⵉⵎ ⴰⵎⵛⴰⵏ ⵏⵏⵙ. ⵏⵜⵜⵓⵔⴰⵔ ⴰⵎⵎⵓ ⵉⴷⵊⵏ, ⵉⴷⵊⵏ, ⵏⵉⵅ ⵙ ⵜⵄⵓⴱⴰⴹ ⵉ ⵜⵛⵔⴰⵃⵜ ⵏⵉⵅ ⵉ ⵛⵛⴰⵔⵉⵊ ⵉⵜⵛⵓⵔⵏ ⵙ ⵡⴰⵎⴰⵏ ⵎⵉ ⵏ ⵓⵏⴱⴷⵓ. ⵜⵉⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⵓ ⵜⵜ ⵜⵜⵓⵔⴰⵔⵏⵜ ⵛⴰⵢ.

Lbouhouch

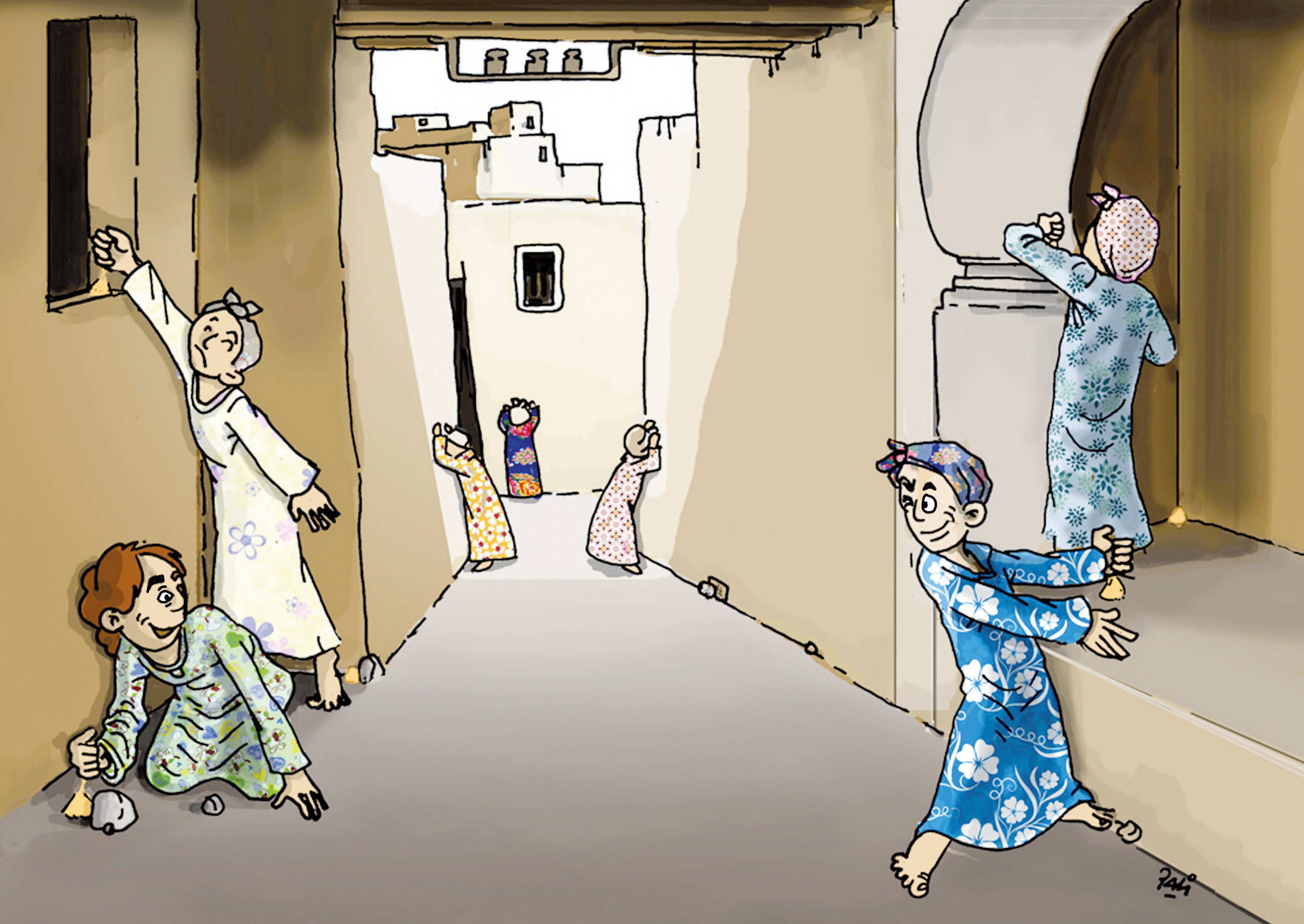
Le mot - lbouhouch dérive du verbe - bhech qui signifie «écarter ou s’écarter». Un joueur se tient au milieu d’un espace grand comme un terrain de football. Ses amis s’écartent et traversent le terrain de bout en bout en tentant de lui échapper. Lui, doit toucher quelqu’un, qui doit le remplacer aussitôt touché, sinon, il reste toujours au centre. Ce jeu peut aussi se pratiquer en groupes et le terrain peut être une grande place publique ou même un bassin rempli d’eau pendant les saisons chaudes. Les filles ne pratiquent pas ce jeu.

ⵍⴼⵔⴳⵉⵄ

ⵍⴼⵔⴳⵉⵄ ⵉⵔⵡⵚ ⵉ ⵜⵓⵔⴰⵔⵜ ⵡⵉⵎ ⵏⵇⵇⴰⵔ ⵍⴽⴰⵍⵉ. ⵏⵜⵜⵓⵔⴰⵔ ⵉ ⵙ ⵙⵉⵏ, ⵏⵉⴳ ⵙ ⵡⵓⵊⴰⵔ. ⵏⵇⵇⴰⵣ ⵜⴰⴳⵓⵛⵜ ⴰⵎⵎⴰⵙ ⵏ ⵓⴱⵔⵉⴷ ⵏⵉⴳ ⵏ ⵓⵏⵔⴰⵔ ⴰⵍ ⵏⵜⵜⵛⵔⵔⴹ ⵎⴰⵏⵉ ⴰⵍⴰ ⵏⵙⵙⵔⵙ ⵉⴹⴰⵔⵏ ⵏⴳ ⵎⵉ ⵙⴰⴷ ⵏⵣⵔⵔ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⵍ ⵜⴳⵓⵛⵜ. ⵉⵏ ⵉⵜⵜⵓⵔⴰⵔⵏ ⵉⵜⵜⵙⵉⵏ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ, ⵏⵉⴳ ⴰⵖⵓⵏ ⴰⵎⴹⵡⵡⵔ. ⵛⵔⴰ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵙⵙⵔⵓⵙ ⵙⵜⵜⴰ ⵏ ⵏⵡⵢⵢⴰⵜ ⵏⵙ ⵉ ⵜⴳⵓⵛⵜ. ⵡⵏ ⵉⵜⵜⵓⵔⴰⵔⵏ ⵉⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵉⵙⵙⵓⴼⵖ ⴰⴹⴹⴰⵚ ⵏ ⵏⵡⵉ ⵙⵉ ⵜⴳⵓⵛⵜ. ⵎⴰⵢⴽⴽ ⵎⵎⴰ ⵢⴼⴼⵖⵏ ⵙⵉ ⵜⴳⵓⵛⵜ, ⵢⵉⵜⵜⵙⵉ ⵜ ⵡⵏ ⵜ ⵉⴷ ⵉⵙⵙⵓⴼⵖⵏ. ⵡⵏ ⵖⵔ ⵓⵍ ⵉⵇⵇⵉⵎ ⵏⵡⵉ ⵏⵙ ⵉⵜⵜⵓⵙⴰⵎⵎⴰ ⵉⵇⴼⴰ.

Lferguiâ

Jeu qui peut rappeler le jeu de galets. Il se pratique à deux ou à plusieurs joueurs. On creuse un trou au milieu d’une ruelle ou d’un terrain quelconque et on trace, à quelques mètres de ce trou, une ligne sur laquelle les joueurs doivent poser leurs pieds lorsqu’ils doivent lancer la boule. Chacun d’eux doit poser sa mise constituée de six pièces (noyaux de dattes) dans le trou. Le jeu consiste à lancer la boule depuis la ligne indiquée au sol pour faire sortir un maximum de noyaux. Les pièces dégagées du trou par la force du lancer sont gagnées. Celui qui ne récupère pas ses noyaux a perdu la partie.



ⵍⵄⴷⴰⴷ

ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉ ⵙ ⵜⵔⵓⵟⴰⵄ. ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⴼⴼⵔⵏ ⵜⵉⵢⵓⴷⴰⵢ ⵏ ⵓⵛⴰⵍⵍ ⵉ ⵜⵖⵎⵎⴰⵔ ⵖⵔ ⵓⵍ ⵜⵜⵉⵡⴹⵏ ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⵏⵉⵅ ⵜⵉⵏⵏ ⵉⴼⴼⵔⵏ. ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⵎⴰⵏⵉ ⵜⵏⵜ ⴼⴼⵔⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵎⵙⵏⴼⴰⵍⵏ : ⵉⵎⵣⵡⵓⵔⴰ ⴰⴷ ⵔⵣⴰⵏ, ⵉⵏⴽⴽⵓⵕⴰ ⴰⴷ ⴼⴼⵔⵏ. ⵜⵓ ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵏ ⵊⵟⴰⵍⴰ.

Laâdad

Jeu d’équipes qui consiste pour les joueurs à dissimuler des petits tas de sable dans des coins jugés insoupçonnables, cachés ou d’accès peu aisé. Leurs adversaires, tenus à l’écart entre temps, doivent les trouver avant d’échanger leurs rôles. Ce jeu se pratique surtout par les enfants en bas âge.

ⵎⴱⵜⵜ, ⵎⴱⵜⵜ

ⵏⵜⵜⵓⵇⴰⵇ ⵉⵜ ⵙ ⵇⴱⴼⴰ ⵉⵜⵙⵏ : ⵙⵍ ⵣⵣⴰⵜ ⵙⵍ. ⵉⵍ ⵉⵜⵜⵓⵇⴰⵇⵏ ⴹⴼⴼⵍ ⵅ ⵜⵖⵔⵢⵉⵏ ⵉⵥⵥⴰⵍ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⵉⴽⵜ ⵉⴷⵉⵙ ⵏ ⵢⵉⴽⵜ ⵏⵉⴽⴰⵏ ⴰⵍ ⵜⵏⴳⴳⵣⵏ ⴷⴰⵢ ⵙ ⵢⵉⴷⵊⵍ ⵏ ⵓⴹⴰⵇ. ⴽⵇⴰ ⴷ ⵎⵉ ⴹⴼⵍ ⵙ ⴽⵇⴰ ⵏ ⵢⵉⴽⵜ, ⴰ ⵜⵜ ⵉⵙⵉⵏ. ⵎⵜⵜⴰ ⵏⴳⵔⵏ ⵙ ⵓⴹⴰⵇ ⵉ ⴽⵇⴰ ⵏ ⵢⵉⴽⵜ ⴰⵏ ⵀⵏⴰⵏ, ⵉⵍⵉⴹⵏⵉⵏ, ⴰⴷ ⵓⵇⴰⵇⵏ. ⴰⴷ ⵉⵥⵎⵔ ⴰⴷ ⵢⴰⵍⵢ ⵉⵀⵡⴰ ⵉⴷⵊⵍ ⵏ ⵉⵍ ⵉⵜⵜⵇⴰⵇⵏ ⴰⵍ ⵎⵉ ⵢⵉⵙⵉ ⴳⴰⴼ ⵜⵉⵖⵔⵢⵉⵏ ⵡⴰⵍⴰⵢⵍⵉ, ⵢⵓⵙⵔ ⴰⴷ ⵉⵢⵓⵔ ⵊⴰⵇ ⴰⵙⵏⵜ. ⵎⵉ ⴳⴹⴰⵏⵜ ⵜⵖⵔⵢⵉⵏ ⴰⵏ ⵜⵙⵙⴳⵅⴰ ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ.

Mbett, mbett

On entend - mbett et - nbett. L'origine de ces mots nous est inconnue. Il s'agit d'un jeu qui se pratique à quatre : deux contre deux. Des joueurs doivent se déplacer à cloche-pied et en slalomant entre des bâtons plantés dans le sol en ligne droite à distance égale les uns des autres pour espérer gagner ces mêmes bâtons. Tout joueur qui touche un bâton de son corps est éliminé. Un joueur peut faire des aller/retour tant qu'il ne touche aucun obstacle. Le jeu s'arrête lorsque tous les bâtons sont gagnés.

ⵎⵎⵜ

ⵙⵏⴰⵜ ⵏ ⵜⵔⵓⴱⴰⵃ ⵜⵜⵎⵏⵖⴰⵏⵜ ⵉⴷⵊⵏ, ⵉⴷⵊⵏ, ⴷⵅ ⵜⵜⵎⵏⵖⴰⵏⵜ ⵙ ⵜⵛⵓⵔⵜ. ⵙⵏⵏ ⵏ ⵉⵎⴼⵓⵔⴰⵔⵏ ⵜⴱⴷⴷⴰⵏ ⵉⴷⵊⵏ ⵣⵣⴰⵜ ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ. ⵎⵉ ⴼⴼⵏ ⵉⵍⵍ ⵏⵉⵅ ⴰⵛⵉⵔⵅ. ⵡⵏⵏ ⵉⵜⵜⵡⴰⵖⵍⴱⵏ, ⴼⵉⵜⵜⵙⵉ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⴰⵍ ⵜⵜ ⵉⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵎⵍⵉⴳ ⵙⵉ ⵊⴰⵇ ⵉⴹⴰⵇⵏ ⵏⵏⵙ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵉⵙⵙⵉⵖ ⵉⴹⵍⵉⴱⵏ ⵏⵏⵙ. ⵎⵜⵜⴰ ⵉ ⴰⴹⵉⴱ ⵉⵟⵟⵄ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⴰⵏ ⴷ ⴰⵎⵣⵡⴰⵔ, ⴰⴼⴽⴽ ⵉⵜⵜⵡⴰⵖⵍⴱⵏ. ⵏⵥⵥⴰⵔ ⵉⵎⵎⵓⵜ. ⵉⵜⵜⴰⵟⵟⵄ ⴰⵎⵛⴰⵏ ⵏⵏⵙ ⵓⵎⴷⴷⵓⴽⵍ ⵏⵏⵙ. ⵡⵏⵏ ⵉⵖⵍⴱⵏ ⵉⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ. ⵜⴰⵔⴱⴰⵃⵜ ⵉⵥⵄⴰⵏ ⵜⴷⴽⴽⵯⵍ ⴷⴷ ⴷ ⵉⴼⵙⴰⵏ, ⵜⵏⵏⵉⴹⵏ ⴷ ⵉⵎⵏⴰⴼⵏ. ⵉⵎⵏⴰⴼⵏ, ⵜⵜⵣⵔⵔⴰⵏ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⵊⴰⴹ ⴰⵙⵏ. ⵎⵜⵜⴰ ⵜⵓⴹⴰ, ⴰⵏ ⵥⵄⴰⵏ, ⵙⴰⴷ ⵀⵡⴰⵏ ⴰⴷ ⵃⴰⵡⴷⵏ ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ ⵙⵓⴽⴽ ⵎⵣⵡⴰⵔ.

Mmet

- Mmet signifie «mourir». Il s’agit d’un jeu où deux équipes s’affrontent par de petites balles, joueur contre joueur. Les deux joueurs se font face et au tirage au sort, c’est le perdant qui lance la balle d’entre ses jambes dans l’espoir de de toucher l’adversaire ou de lui faire passer la balle entre les jambes. Si l’adversaire attrpae la balle, le lanceur a perdu. On dit - immout «il est mort» et il est ensuite remplacé par un autre joueur de son équipe. La balle est lancée ensuite par le joueur qui a gagné auparavant. Les joueurs de l’équipe qui perd jouent au cheval, les autres au cavalier. Les cavaliers s’amusent à se passer la balle entre eux en veillant à ne pas la faire tomber. Si elle tombe, ils descendent de leurs montures et le jeu recommence depuis le début.

ⵎⵏ-ⵀⴰⴷ-ⵍⵃⵉⴹ

« ⵎⵏ ⵀⴰⴷ ⵍⵃⵉⴹ ? » ⴰⵏ ⴷ « ⵓⴳⴳⵉⵏ ⴰⵢⵓ ⵏ ⵜⵎⴰⵙⵅⵜ ? » ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵏⵜⵜⵟⵟⴼ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⴱⵣⵣⵉⵡ ⵙⵉⴳⴳ ⴹⴰⵕⵏ ⴷ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⴰⵍ ⴷ ⴰⵙ ⵏⵜⵇⵇⵏ ⴰⵟⵟⴰⵡⵏ ⵏⵏⵙ. ⵏⵙⵎⵓⵏⵏⵓⴹ ⵉ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⴰⵙ ⵏⵙⵙⵛⵔⵣ ⵎⴰⵏⵉ ⵉⵍⵍⴰ, ⵎⵓⴳⵓⴷ ⵏⵢⵢ ⴰⵙ ⵉⴹⴰⵕⵏ ⵏⵏⵙ ⵉ ⴽⵕⴰ ⵏ ⵜⵎⴰⵙⵅⵜ, ⵏⵉⵏⵉ ⴰⵙ : « ⵎⵏ ⵀⴰⴷ ⵍⵃⵉⴹ ? » ⵎⵜⵜⴰ ⵢⵓⵅⵣ, ⵙⴰⴷ ⵉⵇⵇⵉⵎ ⵉⵏⵢⵓ, ⵎⵜⵜⴰ ⵓⵍ ⵢⵓⵅⵉⵣ ⵙⴰⴷ ⵉⵀⵡⴰ. ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ ⴰⴷ ⵉⵟⵟⴼ ⴰⵎⴽⴰⵏ ⵏⵏⵙ.

Men-had-elhidh

- Men had lhidh ? «A qui appartient ce mur ?» Cet énoncé n’est pas perçu par les enfants comme une phrase entière ni comme des termes appartenant vraiment à l’arabe dialectal. Dans ce jeu, on ferme les yeux à un enfant et on le soulève par les pieds et les mains. On lui fait faire plusieurs rotations afin de le désorienter puis on lui plaque les pieds contre un mur et on lui demande de deviner à quelle famille du quartier appartient le mur en question. S’il devine juste, il continue à être soulevé sinon, il rejoint ceux qui devront porter le prochain joueur.

ⵙⴰⵢⵖⴰⵖⵓ

ⵙⵍ ⵏ ⵉⵥⵢⵢⴰⵔⵏ ⵜⵜⴱⴷⴷⴰⵏ, ⵜⵜⵎⵙⵓⵥⵥⵓⵖⵏ ⵉⵛⵇⵎⴰⵏ ⴰⵖ ⵜⵜⵎⵙⵓⴹⴹⵓⵃⵏ ⵙ ⵉⵃⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏ. ⵉⴷⵊⵏ ⵣⵣⵉⵙⵏ ⵉⵜⵜⵉⵏⵣ ⵖ ⵣⵣⴰⵜ, ⵡⵍⵉⴹⵏ ⵉⵇⴹⴹⵥⵎ ⵉⵕⵕ ⵎⴰⵍⵙ. ⵡⵍ ⵢⵉⵙⵉⵏ ⵉⵙⵙⵜⵓⵏ ⵡⵍ ⵉⵜⵜⵡⴰⵢⵙⵙⵉⵏ : « ⵢⴰ ⵜⵏⵡⵓ ⵜⵇⴹⵓⵏⵜ ⵏ ⵓⵊⵖⵖⵉⴷ ? » ⵎⵜⵜⴰ ⵢⵔⵔ ⴰⵙ ⴷⴷ : «ⵢⴰ ⵡⵖⵄⴰⴷ!», ⴰ ⴷⵉⵏ ⵉⵥⵥⵉⵎ, ⵎⵜⵜⴰ ⵉⵔⵔ ⴰⵙ ⴷⴷ : « ⵢⴰ ⵜⵏⵡⵓ ! », ⴰⴷ ⴹⵇⵍ.

Saylalou

- Saylalou dérive du verbe - yloul qui signifie «être suspendu». Deux joueurs de même taille se placent dos à dos et se tiennent les mains. L'un d'eux se penche vers l'avant, l'autre se laisse porter quelques instants avant d'inverser les rôles. Le porteur demande à celui qui est porté : - Ya tenwou terdhount n oujellid ? «Est-ce que la galette du roi est cuite ?». S'il répond : - Ya wel âad ! «Pas encore !», il reste plus longtemps sur le dos du porteur, sinon ils échangent les rôles.

Pali

ⵙⵄⵇⴰⴷⴰ

ⵜⵉ ⴷ ⵜⵉⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵜⵓⴰⵛⵉⵏⴻⵏ ⵜⴻⵎⵣⵣⵢⴰⵏⴻⵏ. ⵙⵙⵄⵇⴰⴷⵏⵜ ⴻⵇⵉⴱⴰ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⵍⴰ ⵄⵍⵎⵏⵜ ⴻⵍⵇⵇⴰ ⴻⵎⴹⵓⵓⵕⵏ. ⵜⴳⴳⵏⵜ ⵇⴰⴱⵉ ⵢ ⴰⵣⴳⴳⵯⴰⵖ, ⵇⴰⴱⵉ ⴰⵥⴻⵥⴰ, ⵇⴰⴱⵉ ⴰⵓⵔⴰⵖ ⴷ ⵉⵇⴰⴱⵉ ⴰⵎⵍⵍⴰⵍ. ⵜⵜⵉⵕⴰⵕⵏⵜ ⵥⵥⴻⵙⵏ ⵜⴻⵙⴰⵢⵍⴰⵍⴻⵏ. ⵜⴻⵓⴰⵛⵉⵏⴻⵏ, ⵜⵜⵄⵊⵊⵕⵏⵜ ⵙ ⴻⵇⵉⴱⴰ ⵏⵙⵏⵜ ⵥⵥⴰⵜ ⵜⴻⵎⴷⴷⵉⴳⴰⵍ ⵏⵙⵏⵜ ⴰⵍ ⵇⵇⴰⵔⵏⵜ «ⵇⴰⴱⵉ ⴻⵏⵉⵅ ⵢⴻⵊ ⵓⴻⵍⵎ !». ⵉⵍ ⵏⵙⵙⴻⵏ ⵎⴰⵖⵔ ⵅⵙⵏⵜ ⴰⵢⵏ ⵏ ⵍⵍⵓⴰⵏ.

Seâqada

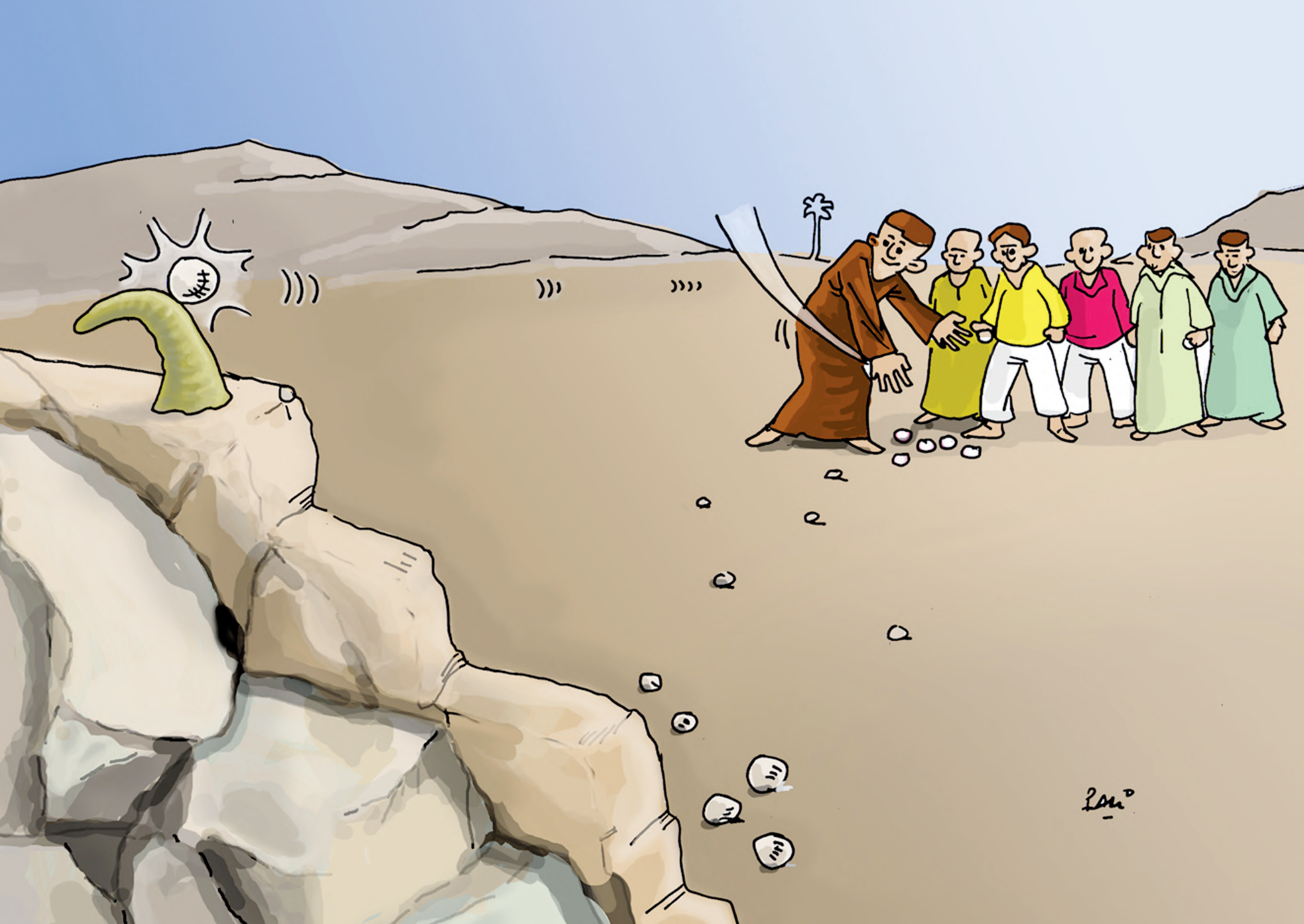
- Seâqada de - sseâqed «polir» et - aseâqed «polissage». Les enfants polissent quatre pierres de manière à obtenir pièces bien rondes. Ils confectionnent une rouge, une bleue, une jaune et une blanche qu'ils utilisent ensuite pour jongler. Ce jeu est surtout pratiqué par les petites filles qui, une fois le travail achevé, se vantent chacune de la maîtrise qu'elles ont à polir leurs pièces. La symbolique de ces couleurs nous échappe.

ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ

ⵏⵜⵜⵓⵇⴰⵇ ⵉⵜ ⵎⵉ ⵉⵃⵎⵎⵎⵖ ⵓⵎⴷⴷⵊⴰⵔ. ⴷ ⵙⵏⵜ ⵜⵔⵓⴱⴰⴽ ⵏ ⵅⵎⵙⴰ, ⵅⵎⵙⴰ ⴰⵢ ⵜ ⵉⵜⵜⵓⵇⴰⵇⵏ ⵙ ⵜⴳⵔⵏⴰⵥ. ⵛⵇⴰ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⵖ ⵓⵎⵛⴰⵏ ⵏ ⵉⵍⵉⴻⵏⵉⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰ ⵜⵜ ⵉⵙⵙⵓⵥⵄ. ⴳⴰⴽ ⵜⵜⵛⴰⵜⵏ, ⴳⴰⴽ ⴷⴹⴹⴰⵍⵏ. ⵖⵅⵓⵖ ⵏⵙⵏ ⴳⴰⴽ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵢⵉⴷⵉⵙ ⴷⴷ ⵉⵜⵜⴰⵙⵏ ⵣⵣⴰⵜ ⵉⵍⵏ ⵉⵜⵜⵓⵇⴰⵇⵏ. ⴷ ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ ⵓⵖ ⵏⴽⵖⵉⵎ ⴰⵃⵓⴷ ⵏⵉⵅ ⵖⵡⴳⵜ. ⵜⵜⵓⵇⴰⵇⵏ ⵜⵜ ⵖⵡⴰⵛⵓⵏ ⵓ ⵖⵖⵉ ⵛⴰⵢ ⵜⵉⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ.

Tachourte

- Tachourte, pl. tichourine signifie «ballon». Jeu d’équipe qui se pratique après les moissons de l’été. Les joueurs, au nombre de cinq pour chaque équipe, lancent la balle avec leurs raquettes dans l’espoir de marquer des buts. Ils sont tous attaquants et tous gardiens en même temps. L’en-but ou la ligne de but s’étale sur toute la largeur du terrain aménagé en guise de stade qui ressemble à un terrain de football. La durée du jeu n’est pas précisée et cela dépend de la résistance des jeunes. Ce jeu est réservé aux garçons.



ⵜⴰⵇⵀⵀⴰⵎⵜ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⴷⵖ ⵏⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵏⴰⴼ ⴰⵏⵢⵢⴰⴳ ⵇⴰⵄ ⵢⵉⴼⵏ ⵉ ⵜⵔⵟⴰⵄⵜ ⵍⵖ ⵡⴰⵃⴰⵢⵍⵍⵉ, ⴰⵃ ⵎⵉ ⵢⴼⴰⵜ ⵓⴽⴽ ⴰⴹⴹⴰⵚ ⵏ ⵜⵉⵢⵜⴰ. ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵉⵡⵜⵎⵏ. ⴰⵢⵓ ⵏ ⵢⵉⵙⵎ ⵏⵜⵜⵙⴰⵃⵃⴰ ⴰⵙ ⴷⴰⵢ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ.

Taqehhamte

Jeu où l'on sélectionne le meilleur tireur d'un groupe après lui avoir fait subir plusieurs tests qui dépendent de l'imagination des enfants. Il est réservé aux garçons. L'heureux élu champion se vante d'être sélectionné. L'origine de ce mot nous échappe et il n'est attesté que pour ce jeu.

ⵜⴱⴰⵖⵍⴰⵢⵜ

ⵓⵍ ⵏⵙⵙⵉⵏ ⵛⴰⵢ ⵎⴰⵏⵉ ⵙ ⴷⴷ ⵢⵓⵙ ⴰⵢⵓ ⵏ ⵢⵉⵙⵎ. ⵏⵜⵜⴰⵜⴰ ⴷ ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ ⵏ ⵜⵔⵓⴱⴰⵃ. ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵎⵢⵓⵔⴰⵔ ⵉⵜⵜⵡⴰⵅⵜⴰⵔⵏ ⵙ ⵢⵉⵍⵍ ⴰⴷ ⵢⵉⵙⵉ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⵉⵡⵡⵜ ⵣⵣⵉⵙ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵅⵍⵉⵃ ⵙⵉ ⵡⴰⵀⵍⵉ ⴱⵍⴰ ⴰⵍⴰ ⵉⵄⵔⵔⵛ ⵙⵓⴽⴽ ⵎⵛⴰⵏ ⵏⵏⵙ. ⴰⴳⵉⴱ ⵏⵏⵙ ⵙⵉ ⵜⵔⴱⴰⵃⵜ ⵏⵏⵉⴳⵏ, ⵉⵜⵜⴰⵙ ⴷⴷ ⵣⵣⴰⵜⵙ, ⵉⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵉⵟⵟⴼ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵉⵢⵢ ⵓⵍⴰ ⴷ ⵏⵜⵜⴰ ⴰⵎⵎⵏ. ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵡⴰⵖⵍⴱⵏ ⴷⴽⴽⵯⵍⵏ ⴷⴷ ⴷ ⵉⵢⵙⴰⵏ ⴷ ⵉⵏⵏⵉⴳⵏⵉⵏ ⴷ ⵉⵎⵏⴰⵢⵏ, ⴰⵍ ⵜⵜⵓⵇⴰⵇⵏ ⵙ ⵓⵣⵔⵔⵉ ⵏ ⵜⵛⵓⵔⵜ ⵊⴰⵇⴰⵙⵏ. ⵎⵜⵜⴰ ⵜⵓⴳⴰ ⵜⵛⵓⵔⵜ, ⴰⴷ ⵃⴰⵡⴷⵏ ⵉ ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ ⵙⵓⴽⴽ ⵎⵣⵡⴰⵔ.

Tbaghlayte

Nous ignorons tout quant à l'origine de ce mot. Il s'agit d'un jeu d'équipe. Un joueur d'une équipe tiré au sort lance une balle de façon à faire sortir une cible d'un lieu sans bouger de sa place. Son adversaire, de l'autre équipe, se place en face de lui et reçoit cette balle pour faire de même. Les perdants jouent alors au cheval et les gagnants aux cavaliers qui s'amusent à se lancer la balle les uns aux autres en veillant à ne pas la faire tomber, faute de quoi, le jeu recommence depuis le début.

ⵜⵉⴷⵔⵉⵏ

ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵜⵉⵡⴰⴳⵓⵏⵉⵏ ⵜⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵉⵏ ⵜⵜⵀⴰⵏⴰⴷⵏⵜ ⵉⴷ ⵢⵎⵎⴰⵜⵙⵏⵜ ⵉ ⵎⴰⵢ ⵜⴽⴽⵏⵜ ⵉ ⵜⵉⴷⵔⵉⵏ ⵏⵙⵏⵜ. ⴳⵕⴰ ⴷ ⵜⵡⴰⴳⵓⵏⵜ, ⵜⵥⵕⵕⵄ ⵢⵉⴳⵜ ⵜⵎⴰ ⴰⵎⵣⵓⵏ ⴷ ⵜⵉⴷⴷⴰⵔⵜ ⵏⵏⵙ, ⴰⵍ ⴷⵉⵙ ⵜⵙⵙⵔⵓⵙ ⵟⴰⵀ ⵎⴰⵢ ⵜⵓⵥ ⵏ ⵉⵍⴰⵍⵏ, ⴰⵍ ⵜⵥⵕⵕⵄ, ⴰⵍ ⵜⵙⵙⵉⵔⵉⴷ, ⴰⵍ ⵜⵓⵜⵜⵎⵖⵡⵜ. ⵜⵉⵡⵜⵎⵉⵏ ⴷⵅ, ⵜⵜⵀⵢⵢⵄⵏⵜ ⵉ ⵜⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵙⵏⵜ ⵍ ⵡⵓⵕⴰⵕ ⵏ ⵔⵔⴳⵍ...

Tidrine

- Tidrine, pl. de tiddart signifie «maisons». Jeu par lequel les petites filles imitent les travaux de leurs mamans au ménage. Chaque fille aménage un espace en guise de maison, le meuble et y procède à des tâches ménagères. Les filles s’invitent ensuite entre elles à des fêtes de mariage, à des banquets, etc.

DALI
2012

ⵜⵎⵉⵙⵍⴰⵡⵜ

ⵉ ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ ⵓ, ⵢⵉⵛⵜ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵜ ⵜⵉⵜⵜⵙⵉ ⵜⵏⵏⵉⴹⵏ ⴰⵊⵏⵏⴰ ⵏ ⵜⵖⵔⴷⵉⵏ ⵏⵏⵙ. ⵜⵜⵙⵎⵉⵇⵉⴹⵏⵜ ⵙ ⵢⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵙⵎⵎⵉⵇⴹ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ. ⴳⴳⵓⵔⵏⵜ ⵉⴳⴳ ⵙⴽⵉⵣⵏ ⵏ ⵓⵖⵉⵔ ⵏⵙⵏⵜ ⴰⵍ ⴳⵉⴷⵙⵏⵜ ⴳⴳⵓⵔⵏⵜ ⵜⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⵙ ⴷⵣⵣⵔ. ⵙ ⵡⴰⵎⵎⵓ ⵜⵜⵃⴰⵏⴰⴷⵏⵜ ⵜⴰⵊⵏⵏⵢⵜ ⵡⵉⵎ ⴽⴽⴰⵔⵏ ⵜⵎⵉⵙⵍⴰⵡⵜ. ⵏⵜⵜⴰⵜ, ⵣ ⵎⴰⵢ ⴽⴽⴰⵔⵏ ⵎⵉⴷⴷⵏ, ⴷ ⵜⴰⵡⵜⵎⵜ ⵜⴰⵥⵉⵇⴰⵇⵜ, ⵜⵃⵍⵎ ⵜⵉⵣⵇⵥⴰ ⵏ ⵜⵣⵓⵏⴰⵙⵜ ⴷ ⵙⵙⵚⵉⵚ ⵏ ⵡⴰⵢⵉⵙ ⵉⴳⴳ ⵉⵣⵣⴰⵏ ⵏⵏⵙ. ⴷ ⵥⵥⵉⵏⴰ ⵉⴳⴳ ⵉⴹ, ⴷ ⴰⴽⵚⴽⵓⵚ ⵓⴳⴳ ⴰⵙⵙ. ⵜⵓⵖ ⵜⴳⴳⵯⴷⵏ ⴰⵙ ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵏ ⴽⵚⴰⵍⴰ.

Tmislawt

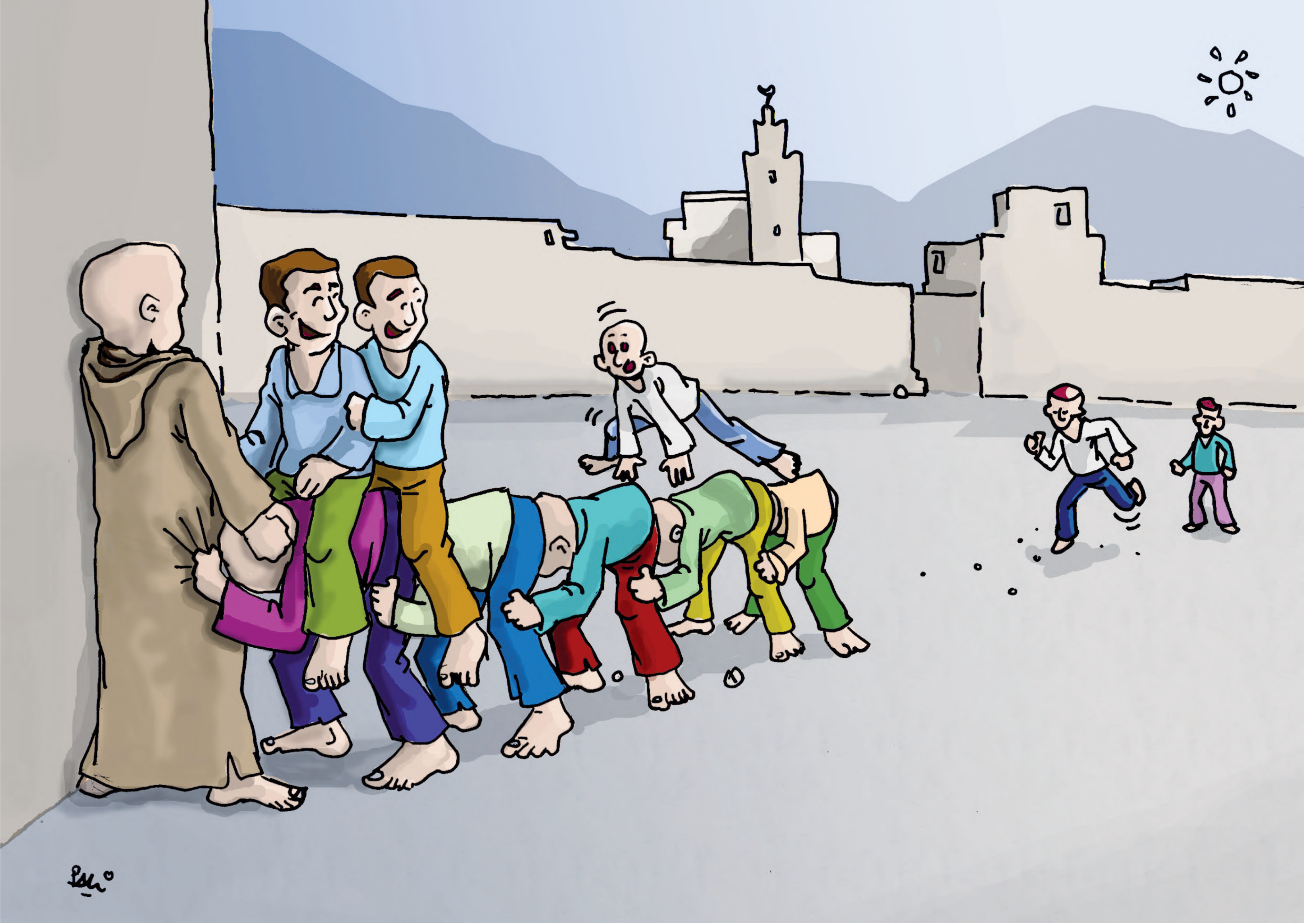
- Tmislawt signifie «l’étiolée». Une fille porte une autre fille sur ses épaules. Elles se voilent toutes les deux avec un seul et même tissu. Elles se déplacent ensuite dans les ruelles de leur quartier accompagnées d’autres enfants. Elles imitent par ce jeu la fée - tmislawt connue pour sa grande taille, ses pattes de vache à sabots fendus et ses poils de cheval sur la poitrine. Elle est belle la nuit et laide le jour. Les enfants la redoutent énormément.

ⵜⵏⵙⵓ ⵖⵔⵉ

ⵉ ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ ⵓ, ⵏⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵉⵛⵜ ⵜⵛⵓⵔⵜ ⵍ ⵓⵊⵏⵏⴰ ; ⵛⵇⴰ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⵏ ⵉⵜⵜⵓⵇⴰⵇⵏ ⵉⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⵎⵎⵏ ⵜⵜ ⴰⵍⴰ ⵉⵟⵟⴼ. ⵡⵉ ⵜⵜ ⵉⵟⵟⴼⵏ ⵉⴽⴽⵓⵔ ⵍ ⵜⵥⵔⴰⵔⵜ, ⵉⵜⵜⵣⵔⵔⴰ ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ ⴰⴳⴷ ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵙ. ⵉⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⵜⵜⴰⴼⵕⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⴰⵙⵏ ⵜⵜ ⴽⴽⵙⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵥⵥⵉⵎⵏ ⵜⵜⵣⵔⵔⴰⵏ ⵜⵜ ⵊⴰⵇⴰⵙⵏ. ⵎⵉ ⵓⵃⵍⵏ ⵉⵏ ⵉⵜⵜⵇⴰⵇⵏ ⴰⴷ ⵜⵄⴷⴷ ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ.

Tensou ghri

- Tensou ghri peut être traduit par «elle a passé la nuit chez moi». Lors de la pratique de ce jeu, on lance une balle vers le ciel et chaque joueur tente de la saisir. Celui qui l’obtient se déplace sur le terrain et la passe aux joueurs de son équipe. Ceux de l’équipe adverse, quant à eux, tentent de la récupérer pour se la faire passer entre eux. La fatigue des joueurs signifie l’arrêt du jeu.



ⵜⵜⵛⵉⵏ, ⵜⵜⵛⵉⵏ

ⵙⵜⵜⴰ ⵏ ⵉⴱⵣⵣⵉⵎⵏ ⵎⵉⴽ ⵏⵇⵇⴰⵔ ⵉⵢⵙⴰⵏ, ⵊⵊⴰⵍ ⵉⴷⵊⵏ ⴷⵥⵥⵔ ⵎⵍⵍⵉⴹⵏ ⴷ ⵙⵜⵜⴰ ⵏ ⵉⴽⵏⴰⵢⵏ ⵜⵏⵕⵕⵣⵏ ⵙⵉ ⵎⴰⵀⵃⵉ ⴰⴽⴽⵏ ⴰ ⵅⵥⵙⵏ ⵔⵙⵏ ⴱⵃⴰ ⴰⵃⴰ ⵎⴹⴰⵏ ⴷ ⴱⵃⴰ ⴰⵃ ⵏⵇⵔⵏ ⵉ ⵜⴽⵓⵔⵜ ⵏⵉⵅ ⵙⴰⴷ ⴹⵕⵍ : ⵉⴽⴰⵏⴰⵢⵏ ⴰⴷ ⴷⴷ ⴷⵎⵃⵏ ⴷ ⵉⵢⵙⴰⵏ, ⵉⵢⵙⴰⵏ ⴰⴷ ⴷⴷ ⴷⵎⵃⵏ ⴷ ⵉⴽⵏⴰⵢⵏ. ⵜⵓ ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵃⵎⴰⵛⵓⵏ.

Tchine, Tchine

L’origine de ce mot nous est inconnue. En tout cas, il n’a aucune relation avec l’interjection en usage pour trinquer. C’est un jeu qui rassemble douze enfants. Six se font passer pour des ‹chevaux› et sont placés l’un derrière l’autre, les têtes penchées vers l’avant et six jouent aux ‹cavaliers› qui prennent de l’élan et sautent sur leurs montures. Ils ne doivent ni tomber ni toucher le sol sous peine d’inverser les rôles. Ce jeu n’est pratiqué que par les garçons. La fatigue des joueurs ou la blessure de l’un d’entre eux entraîne l’arrêt du jeu.

ⵅⴰⵍⵓⴹⴰ

ⵜⵉⵎⴰⵛⵓⵏⵉⵏ, ⵜⵜⴼⴼⵔⵏⵜ ⵜⵉⵟⵓⴹⵓⵏⵉⵏ ⵏⵉⵅ ⵜⵉⴳⵙⵙⴰⴽⵉⵏ ⵉⴽⴽ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵢⴰⴷⵓⵢ ⵏ ⵓⵛⴰⵍⵍ ⴰⵏⵛⵜⵉⵏ ⵏ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏⵜ ⴳⵉ ⵔⵊⵍⵏ. ⵜⵏⵏ ⵉⵖⵍⵟⵏ ⴷ ⵜⵏⵏ ⵢⵓⴼⵏ ⴰⴹⴹⴰⵚ ⵏ ⴳⴰⵢⴽⴽ ⴼⴼⵔⵏⵜ ⵜⴳⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵏⵙ. ⴳⵜⵜⴰ ⵓⵍ ⵓⴼⵉⵏⵜ ⵛⴰⵍⵍ, ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ ⴷⴰⵢⵙ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ. ⵜⵜⴽⴽⵏⵜ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏⵜ ⵍ ⴷⴼⴼⵔ ⴰⵍ ⵜⵜⴼⴼⵔⵏⵜ ⴳⴰⵢ ⵣⵣⵢ ⵍⵍⴰⵏⵜ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ, ⴳⵓⴽⵓⴷ ⵛⵛⵏⵏⵜ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏⵜ ⵇⵇⵏⵏ ⵉ ⵜⴳⴷⴷⵓⴽⵍⵜ ⵏⵙⵏⵜ ⴰⴳⴳⵏ ⴰⴷ ⵜⴰⵅⵣ ⵎⵏⵏ ⴷⵅ ⵉⵜⵜⵎⴰⴼⴼⵔ. ⵜⵏⵏ ⵉⵖⵍⵟⵏ ⴷ ⵜⵏⵏ ⵢⵓⴼⵏ ⴳⴰⵏ ⵢⴰⴷⵓⵢ ⵏⵉⵅ ⴳⴰⵏ ⴼⵓⵙ ⴷⵢ ⵉⵜⵜⵎⴰⴼⴼⵔ ⴳⴰⵢ ⵣⵣⵢ ⵓⵕⴰⵕⵏⵜ.

Khaloudha

Jeu où des petites filles cachent des boutons de vêtements, des épingles à nourrice ou des pièces de monnaie dans de petits tas de sable de la taille de leurs deux mains jointes. Faute de sable, les joueuses peuvent utiliser leurs mains qu’elles cachent derrière leur dos pour mieux dissimuler leurs pièces. La gagnante est celle qui trouve dans quel tas ou dans quelle main sont dissimulées les pièces.

ⵣⴰⵏⴽⵉⴹⴰ

ⵣⴰⵏⴽⵉⴹⴰ ⴷ ⵎⴰⵙ ⵜⵓⵖ ⵢⵢⴰⵔⵏ ⵣⵎⴰⵏ ⵉ ⵜⵜⵔⴰⵏ «ⵜⵔⴰⵉⵏ». ⴷ ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ ⴷⴳ ⵅⵡⴰⵛⵓⵏ ⵜⴽⴽⵏ ⵉⴷ ⵅⵃⴰⴳⵓ ⵏ ⵜⵜⵔⴰⵏ. ⴱ ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ ⵓ, ⵜⵓⵖ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⵅⵡⴰⵛⵓⵏ ⴰⴷ ⵀⴰⵏⴷⵏ ⵜⵜⵔⴰⵏ ⵏ ⵉⵇⵓⵎⵙⵏ ⵓⴱⴱⴰⵏ ⴷⴳ ⴰⵏⴳ ⵜⵓⵖ ⴹⴹⵃⵏ ⵉ 1901. ⵏⵜⵜⴰ, ⵜⵓⵖ ⵉⵇⵀⵀⵏ ⵉⴷⵉⴱ ⵏ ⵉⵃⵙⵙⵓⵙ. ⵉⵍ ⵉⵜⵜⵓⵇⴰⵇⵏ ⵜⵜⵎⵓⵍⵍⵓⴹⵏ ⵅ ⵉⵖⵉⵔⵏ ⵍⵍⵉⴹⵏ. ⵜⵜⵟⴷⴷⴰⵏ ⵉ ⵛⵇⴰ ⴷ ⴰⵎⵛⴰⵏ ⴰⵎⵎⴰⵏ ⴰⴷ ⴰⵡⴹⵏ ⵅ ⵓⵎⵣⵡⴰⵔ, ⵢⵢⵉⵎⵏ ⴷⵉⴱ.

Zankidha

Le mot - zankidha signifie «train». Tombé dans l’oubli, il n’est encore connu que chez les personnes âgées. Les enfants font le train en se mettant à la queue leu leu. Par ce jeu, ils font allusion au train colonial du début du vingtième siècle (1901) qui passait tout près de Figuig. Les joueurs font des tours dans plusieurs quartiers. Ils marquent des arrêts à chaque station et reprennent leur mouvement pour après s’arrêter définitivement à leur point de départ.

ⵄⵎⴰⵜ, ⵄⵎⴰⵜ ⵉⵢⵙⴰⵏ ⵏⵡⵎ

ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⵙ ⵜⵔⵓⴱⴰⵄ ⵏ ⵅⵎⵙⴰ, ⵅⵎⵙⴰ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵇⵇⴰⵔⵏ ⴰⵙ ⴰⵊⵍⵍⵉⴷ. ⵉⵛⵜ ⵏ ⵜⵔⴱⴰⵄⵜ ⵜⵓⵜⵜⵏⵢⴰ, ⵜⵏⵏⵉⴹⵏ ⵜⵓⵜⵜⵡⴰⵏⵢⴰ. ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⴹⴰⵕⵏ ⵉⵜⵜⵉⵅⵜⴰⵔ ⵉ ⵓⵊⵍⵍⵉⴷ, ⵉⵀⴽⴽⵯⴰ ⵙⵓⴽⴽ ⵢⵉⵙ ⵏⵏⵙ ⴰⵍ ⴷ ⴰⵙ ⵉⵖⵟⵟⴰ ⵜⵉⵟⵟⴰⵡⵉⵏ ⵏⵏⵙ ⵇⵇⵏⵏⵜ, ⵉⴽⴽⵓⵔ ⵉⵙⵇⵓⴱⴱⵓⵢ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵡⴰⵢⵉⵙ. ⴰⵊⵍⵍⵉⴷ ⵉⵇⵇⴰⵔ ⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏ ⵉⵏⵢⵏ ⴰⴷ ⵀⵡⴰⵏ ⴰⵅⴷ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵡⴰⵏⵢⵏ ⴰⴷ ⵔⵣⴰⵏ ⵡⵏⵏ ⵉⵙⵇⵓⴱⴱⵢⵏ ⵢⵉⵙ. ⵎⵜⵜⴰ ⵓⴼⵏ ⵜ, ⴰⴷ ⵎⵙⵏⴼⴰⵍⵏ : ⵉⵏⵏ ⵉⵏⵢⵏ ⴰⴷ ⵜⵜⵡⴰⵏⵢⵏ.

Amat, âmat iysan nwem

Jeu d’équipes de cinq joueurs chacune et d’un arbitre dit - ajellid. Au tirage au sort, une équipe joue les cavaliers et l’autre les chevaux. Les chevaux se tiennent en position de cheval et les cavaliers montent sur leurs dos. L’arbitre crie: - âmat, âmat iysan nwem ! «Empêchez vos chevaux de voir !» et les joueurs-chevaux ferment les yeux. Après cela, un des joueurs-cavaliers, désigné par l’arbitre, descend de son cheval. Il pince au hasard le pied d’un des joueurs-chevaux. Plusieurs joueurs peuvent descendre de leurs montures pour en faire autant. Quelques instants plus tard, l’arbitre ordonne à tous les cavaliers de mettre pied à terre et aux chevaux de rouvrir les yeux et de deviner qui est le cavalier qui a pincé un des leurs. S’ils le trouvent, on inverse les rôles et on recommence le jeu.

2012

ⵜⵖⴰⵔⴷⵎⵜ

ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵡⵍⵍ ⵏⵉⴳ ⵜⵍ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵜⵜⴱⴷⴷⴰ / ⵜⵓⵜⵜⴱⴷⴷⴰ ⵉⵅⴰⵙⵙⵏ ⵀ ⵡⴰⴷⴷⴰⵢ, ⵉⴹⴰⵕⵏ ⵀ ⵓⴼⵍⵍⴰ ⴷ ⵢⵉⴳⵅ ⵀ ⵣⵣⴰⵜ ⴱⵀⴰ ⴰⵀⴰ ⵢⵓⴹⴰ ⵏⵉⴳ ⵜⵓⴹⴰ. ⵎⵓⴽⵓⴷ, ⵉⵢⵓⵔ. ⵜⴽⴽⵏ ⵙ ⵡⴰⵎⵎⵓ ⵜⴰⵎⵣⴰⵣⵣⴰⵔⵜ ⵏⵉⴳ ⵛⵟⵟⴰⵀⴰ. ⵜⵓ, ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ ⵜ ⵜⵡⴰⵇⵓⵏⵉⵏ ⵓⴼⴰⵕ ⵏ ⵉⵇⵉⵔⵔⴰⵏ.

Tghardemt

- Tghardemt signifie «scorpion». Le jeu consiste à se tenir en équilibre sur les mains au sol, les pieds en l’air et la tête relevée de manière à regarder devant. Le joueur est tenu de se déplacer dans cette position sur un terrain défini au préalable. Les joueurs s’amusent ainsi à organiser des compétitions, des courses de résistance... Ce jeu est davantage pratiqué par les filles que par les garçons.

PAli
2020

ⴷⴷⵉⵍⴰⵀⵓ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵉⵙⵖⵡⴰⵏ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⵙ ⵢⵉⴷⵊⵏ, ⵉⴷⵊⵏ ⵏⵉⵅ ⵙ ⵜⵔⵓⴱⴰⵄ. ⵍⵍⴰⵏⵜ ⴰⵟⵟⴰⵚ ⵏ ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ ⵣⵣⵉⵙ. ⵅⵙⵏⵜ ⵜ ⵜⴰⵢⵜⴰⵍⵉⵏ ⵇⴱⴰⵍⴰ ⵡⴰⵍⴰⵢⵏⵏⵉ, ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵜ ⵓⵍⴰ ⴷ ⴰⵢⵜⴰⵍⵏ. ⵉⵍⵍⴰ ⵎⴰⵏⵉ ⵜ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⴰⵍ ⵉⵜⵜⵙⵉⵏⵜ ⵢⵓⵎⴰⵜⵙⵏⵜ ⵏⵉⵅ ⵡⵜⵏⴰⵜⵙⵏⵜ ⴰⵊⵏⵏⴰ ⵏ ⵉⵛⵕⵎⴰⵏ ⵏⵙⵏⵜ, ⵏⵉⵅ ⴰⴷ ⵉⵙⵉⵏⵜ ⵜⴰⵣⴳⴰⵡⵜ, ⵏⵉⵅ ⴰⴷ ⵖⴹⴰⵏⵜ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵉⵅ ⵍⴰ... ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵉⵜⵛⵓⵕⵏ ⵙ ⵓⴳⵔⵔⵚ.

Ddilahou

Jeu de cordes. Il se pratique individuellement ou en groupes. Plusieurs formes de ce jeu sont attestées. Très prisé par les filles, il peut aussi être pratiqué par les garçons. Il arrive de voir des filles le pratiquer en ayant un petit frère ou une petite sœur sur le dos, en tenant un sac ou deux dans les mains, en ayant les mains écartées ou jointes... C'est un jeu qui stimule fortement l'imagination des enfants. Deux joueuses tiennent chacune une extrêmité de la corde et lui font faire de grands cercles. une troisième saute au milieu en veillant à ne pas être heurtée par la corde. La cadence de la rotation peut être plus ou moins soutenue. Les chants répétés lors de la pratique de ce jeu sont très variés et dans la majorité des cas indéchiffrables. On entend, entre autres, des récitations d'élèves qui remontent à l'époque coloniale.

ⴱⴱⴰⵢ

ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴱⴱⴰⵢ ⵏⵉⴳ ⵍⵄⵎⴰⵕⵉ. ⵜⵉⴽⴽⴰⵍ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ ⵜ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ, ⵜⵉⴽⴽⴰⵍ ⴷ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ. ⵍⵍⴰⵏⵜ ⵣⵣⵉⵙ ⵎⵏⵏⴽ ⴰⵢ ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵏⵜ ⵙ ⵢⵉⵇⵇⴰⵏ ⵏⵉⴳ ⵙ ⵓⵕⴹⴹⵣⵓⵎ ⵏ ⵡⴰⵟⵟⴰⵡⵏ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⴷⵉⴳ ⵙ ⵉⵏⴱⴱⴰⵏ ⵏ ⵓⵊⵕⵕⵓⴹ... ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ ⵜⵜⵇⵣⵣⵄⵏ ⴷⴷ ⵎⵏⵏⴽ ⴰⵢ ⵜⵖⴰⵡⵙⵉⵡⵉⵏ ⵙ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ.

Bbay

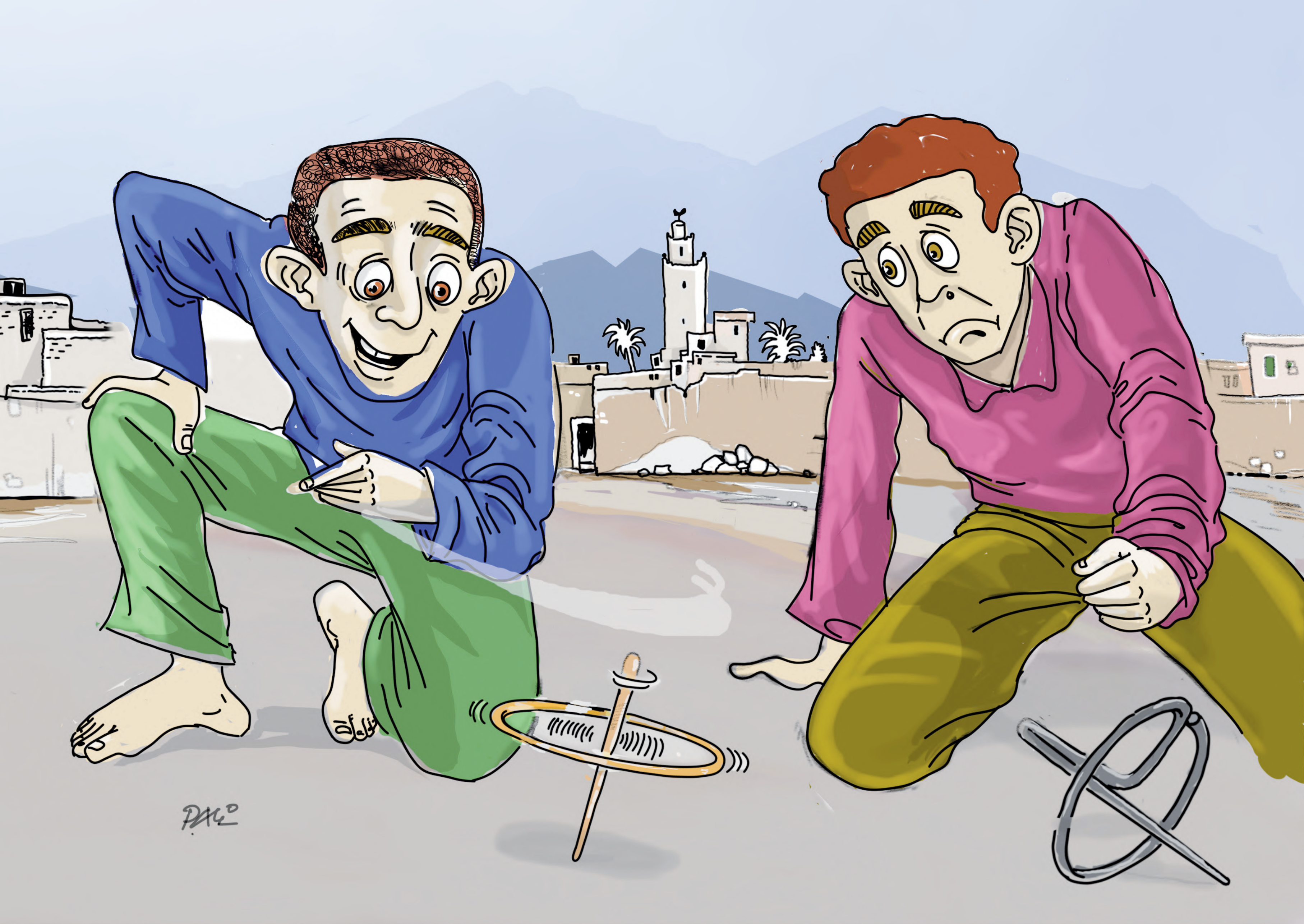
- Bbay ou - ppay se dit aussi - leâmari «marelle». Tantôt réservé aux garçons, tantôt aux filles, ce jeu connaît plusieurs variantes. Il se pratique les yeux ouverts ou fermés tout en ayant quelqu’un sur le dos... Avec ce jeu, les enfants font preuve de beaucoup d’imagination et d’originalité. On parcourt un tracé dessiné au sol en sautant d’une case à l’autre à cloche-pied et en faisant pousser une pierre plate dite - tamtirt «palet». La joueuse ou le joueur qui pose son pied sur un trait ou qui fait sortir le palet hors du tracé a perdu.

ⴰⵏⴼⵉⵍⵉⵍⵉ

ⵜⴻ ⴷ ⵜⴻⴹⵔⵜ ⵏ ⵜⵡⵜⵎⵉⵏ. ⵜⵜⴱⴷⴷⴰⵏⵜ ⴷⵉⵙ ⵙⵏⴰⵜ ⵏ ⵜⵡⴰⵛⴻⵏⵉⵏ, ⵢⵉⵛⵜ ⵣⵣⴰⵜ ⵜⵏⵏⵉⴹⵏ. ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏⵜ ⵜⵜⵎⵖⴻⵟⵟⴻⴼⵏ ⵍ ⴻⵊⵏⵏⴰ. ⵜⵜⴰⴷⵊⴰⵏⵜ ⵎⴰⵏⵉ ⵣⵣⵅ ⴰⵍⴰ ⴼⴰⵜⵏⵏⵜ ⵜⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ. ⵜⵉⵎⴷⴷⴻⴽⴰⵍ ⵏⵙⵏⵜ ⵜⵜⵉⴼⴰⵜⵏⵏⵜ ⵊⴰⵔⴰⵙⵏⵜ ⴰⵍ ⵜⵜⴰⵣⵣⵍⵏⵜ. ⵉⵜⵏⵉⵏⵜⵉ ⵜⵜⵖⵏⵏⵉⵏⵜ. ⵎⵉ ⵢⴽⵎⵎⵍ ⴻⵖⵏⵏⵉ ⵏⵙⵏⵜ ⴰⴷ ⵙⵙⴻⴹⴰⵏⵜ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏⵜ. ⵜⵏⵏ ⵉⵜⵜⵡⴰⵟⵟⴼⵏ ⵜⴻⵜⵜⵡⴰⵖⵍⴱ. ⵎⴻⴽⴻⴷ ⴰⴷ ⵙⵏⴼⵍⵏⵜ ⵜⵉⵎⵡⵡⵉⵏ. ⵎⴰⵢ ⵥⵥⴰⵕⵏⵜ ⵉ ⵜⴻⵔⴰⵔⵜ ⵏⵙⵏ ⴻⵍ ⵉⵜⵜⵡⵉⴼⵀⵉⵎ.

Anefilili

- Anefilili lili zwa ! C’est un refrain indéchiffrable répété lors de la pratique de ce jeu. Il est même inintelligible. Deux filles se mettent debout l’une face à l’autre. Leurs mains sont jointes et pointées vers le ciel. Elles laissent suffisamment d’espace entre elles pour qu’une joueuse puisse passer aisément. Les autres joueuses doivent passer à tour de rôle entre ces deux filles qui chantent. Quand leur chant s’arrête, elles descendent leurs mains et celle qui est prise au piège a perdu. Pour ce jeu comme pour certains autres, les chants répétés sont indéchiffrables et peuvent parfois être improvisés pour l’occasion.



ⵜⵉⴱⴰⵀⵏⵏⴰⵜⵉⵏ

ⵜⴱⴰⵀⵏⵏⴰⵜ ⴷ ⵜⴰⵊⵖⵖⴰⵖⵜ ⵉⵄⵃⵎⵏ ⴰⴼⴻⵎ ⴻⴽⴽ ⴰⵎⵎⴰⵙ. ⵏⴱⵖⵖⵎ ⵉⵜ ⴰⵃ ⵏⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵜⴹⴻⵖ ⴻⵊⴰⵖ ⵏ ⵜⵉⵍⵉⴹⵉⵏⵉ. ⵜⴻⵅ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵜⵏⵜ ⵃⵓⴰⵛⴻⵏ ⵙ ⵙⵙⵃⴻⴽⴰ ⵏ ⴻⵣⵣⴰⵃ, ⵏⵉⴳ ⴰⴷⴷⴰⴼ ⵏ ⵉⵀⵔⵣⴽⴰⵙ ⴷ ⴻⵥⵛⵛⴻⴹ, ⵏⵉⴳ ⵙ ⵜⵉⴱⴰⵀⵏⵏⴰⵜⵉⵏ ⵏ ⵜⵢⵜⵜⴰⵛⵉⵏ, ⵏⵉⴳ ⵙ ⵜⵊⵜⵔⴰⵔ ⵏ ⵓⴻⵣⵣⴰⵃ...

Tibahennatine

Jeu par lequel les petits enfants s’amusent à faire tourner leur - tbahennate, pl. tibahennatine «roue munie d’un axe», le plus longtemps possible. Ils fabriquent leur jouet qui fonctionne comme une toupie avec des fils de fer, des morceaux de semelles de chaussures ou toute autre matière y compris des pièces mécaniques de récupération. La compétition consiste à faire tourner sa roue-toupie le plus longtemps possible tout en tentant de faire tomber celle de l’adversaire. On actionne le jouet par un coup sec en le tenant par l’axe entre le pouce - imez et le majeur - dhadh lammas.

PAli

ⵜⵕⵓⵎⴱⵓ

ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⵙ ⵢⵉⴷⵊⵏ, ⵉⴷⵊⵏ ⵏⵉⵖ ⵙ ⵜⵔⵓⴱⴰⵃ. ⵙ ⵜⵔⵓⴱⴰⵃ, ⵛⵕⴰ ⴷ ⴰⵎⵢⵓⵕⴰⵕ ⵉⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵉⵕⵕⵥ ⵜⵕⵓⵎⴱⵓ ⵏ ⵓⴹⴼⵉⴱ ⵏⵏⵙ ⵙ ⵜⵉⵢⵜⵉ ⵏ ⵜⵕⵓⵎⴱⵓ ⵏⵏⵙ. ⵏⵖⵖⴰⵔ ⵓⴽⴽ ⴰⵎⵎⵓ ⴰⵅⵍⵉⵃ ⵏⵉⵖ ⴰⴷ ⵉⵢⵢ ⵜⴰⵙⴽⵙⵓⵜ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⴷⵖ ⵃⵟⵟⴰⴼⴰ.

Troumbou

- Troumbou, pl. id troumbou signifie «toupie». On peut jouer aux toupies de façon individuelle ou collective. En groupe, chaque joueur tente de casser les toupies de ses adversaires en les frappant violemment avec la sienne. On parle dans ce cas de - akhliâ «cible» ou de - tasseksout. On peut jouer aussi à qui peut faire tourner sa toupie le plus longtemps possible.

ⵣⵉⴼⵣⵉⴼ

ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵍⵀⴰⵛⵓⵏ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⵜⵉⵎⵓⴷⴰⵏ ⵏ ⵍⵇⵕⴰⵄⵉ ⵏⵉⵅ ⵏ ⵉⵇⴰⵔⵉⴹⵏ ⵓⵍ ⵏⴽⴽⵓⵔ. ⵜⵜⴽⴽⵏ ⴰⵙⵏⵜ ⵜⵉⵏⵇⵇⵉⴱⵉⵏ ⴷ ⵜⵏⵍⵍⵉ ⵎⵓⴽⵓⴷ ⵓⵕⴰⵕⵏ ⵣⵣⵉⵙⵏⵜ ⴰⵍ ⵣⵣⵉⵙⵏⵜ ⵜⵜⵎⵏⵖⴰⵏ, ⵛⵕⴰ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵜⵜⴰⴼⵢ ⴰⵎⵎⴰⵏ ⴰⵍ ⵉⵕⵕⵥ ⵜⵅⴰⴽⴽⴰⵜ ⵏ ⵓⵎⴷⴷⵓⴽⵍ ⵏⵏⵙ.

Zifzif

- Zifzif signifie «yo-yo». Ce mot est obtenu par dédoublement du verbe - zif qui signifie «courir à toute vitesse» ou «prendre la fuite à toute vitesse». Pour ce jeu, les enfants confectionnent leurs jouets à l'aide de bouchons de bouteilles ou de pièces de monnaie anciennes, percés de deux trous par lesquels ils passent une ficelle qui'ls nouent en boucle. Ils s'amusent entre eux à faire tourner leur jeu le plus longtemps possible en lui faisant faire des vrilles et à heurter celui de l'adversaire pour en pertuber le mouvement.

ⴰⵙⵇⵏⵓⵏⵢ

ⵙⵍ ⵏ ⵉⵃⵣⵣⵉⵡⵏ ⵜⵜⵖⵉⵎⴰⵏ ⴰⴷⴷⴰⵢ ⵏ ⵜⵎⴰⵙⴳⵜ ⵉⵅⵛⵎⵏ ⴰⵡⴹⴹⴰⴽ ⵏⵉⴳ ⴰⵙⴱⵏⴰⵏⴰⵢ, ⴰⵛ ⵙⵙⵇⵛⵓⵛⵓⵃⵏ ⵍⵡⵉ ⵙⵓⴽⴽ ⵊⵍⴰ ⵏ ⵓⵙⴱⵏⴰⵏⴰⵢ. ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵖⵛⵛⵃ ⵎⵉ ⵜⵙⵙⵉⵖ ⵍⵡⵢⵢⵜ ⵍⵙ ⵄⵕⴰ ⵏ ⵜⵉⵍⵉⴻⵏⵉⵏ ⴰⵛ ⵢⵉⵜⵜⵙⵉ ⵇⴰⵅ ⵎⴰⵢ ⵜⵓⵖ ⵙⵙⵔⵙⵏ. ⵡⵍ ⵢⵉⵙⵉⵏ ⵇⴰⵅ ⵍⵡⵉ ⵣⵣⵢ ⵜⵓⵖ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⴰⵏ ⵉⵖⵛⵃ. ⵛⵡⴰⵄⵓⵏ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⵍⵡⵉ ⵢ ⴰⵎⵇⵇⵕⴰⵏ ⴰⵎ ⵡⵍ ⵏ ⵓⵣⵉⵣⴰ ⵢ ⴰⵎⵏⵣⵓ ⴷⴰⵏⵉⵙ ⵉⵜⵜⵇⵔⵔⴰⵅ ⵉⵍⵉⴻⵏⵉⵏ ⴰⴳⴷ ⵓⵛ ⵉⴳⴹⴹⵉ.

Asqnouny

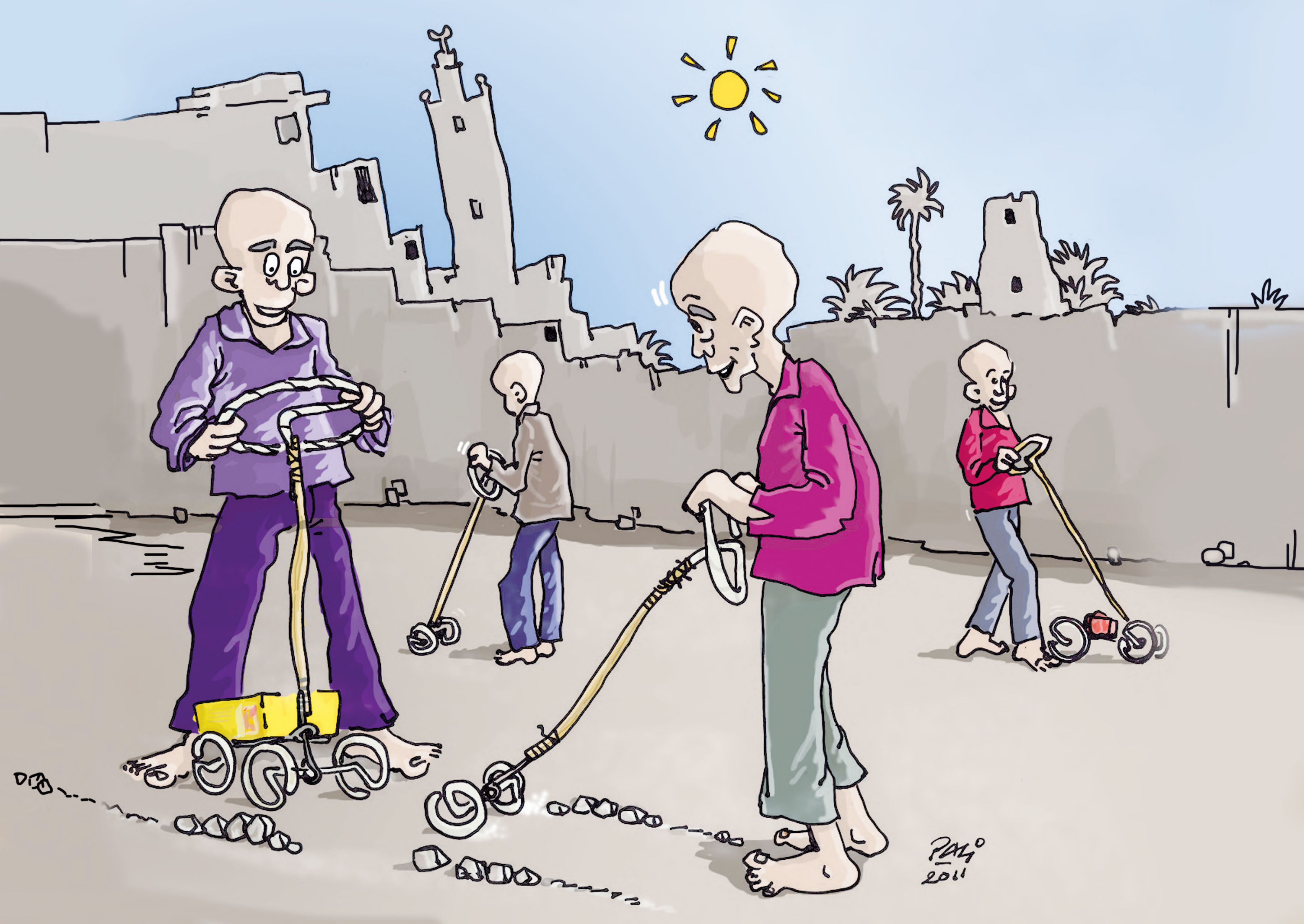
Deux enfants s’assoient à côté d’un mur au pied duquel le terrain est suffisament pentu pour permettre à un objet que l’on poserait au sol de dévaler la pente. Les joueurs s’affrontent avec des noyaux de dattes qu’ils font rouler de haut en bas de la petite pente. Le joueur gagne lorsque son noyau heurte l’un de ceux qui sont déjà en contrebas du dénixelé. Un noyau qui ne heurte rien lorsqu’il dévale la pente reste là où il s’immobilise. Le jeu prend fin quand un joueur gagne l’ensemble des noyaux de son adversaire. Généralement, les enfants cherchent à se munir de gros noyaux qui ne ratent que rarement leur cible. Après s’être constitué une grande quantité de bons noyaux, un enfant peut les céder pour de la menue monnaie.

ⵜⵉⵙⴰⵢⵍⴰⵍⵉⵏ 1

ⴷ ⵜⵓⵔⴰⵔⵜ ⵏ ⵜⵡⴰⴳⵓⵏⵉⵏ. ⵜⴳⴳⵏⵏⵜ ⴷⵉⵙ ⵎⴰⵢ ⵡⵉⵎ ⵙⵙⵏⵏⵜ. ⵜⵉⵡⵜⵎⵉⵏ ⴳⵔⴰ ⴷ ⵎⵓⵍⵍⵓ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⴳⵔⴰ ⵏ ⵎⴰⵢⴽⴽ ⵓⵍ ⵏⵍⵍⵉ ⴰⵍ ⴷⴷ ⵜⵜⵖⵣⵣⵀⵏⵜ ⵉ ⵜⵓⵔⴰⵔⵉⵏ ⵏⵙⵏⵜ.

Tissaylaline 1

Le mot - tissaylaline, pl. de tsaylalt, signifie «jonglerie», «jonglage». Souvent pratiqué par les filles, ce jeu est l'occasion pour chacune d'elles de montrer sa dextérité, son adresse, son art et son savoir-faire. Bien des règles et des situations nouvelles et originales sont créées par les enfants. Le jeu consiste à lancer en l'air une pierre ronde, à la récupérer en même temps qu'on lance et qu'on récupère en même temps qu'on relance la première et ainsi de suite pendant un certain temps. Le bon joueur est celui qui arrive à jongler le plus longtemps possible sans que ses pierres ne se touchent ni ne tombent. Le meilleur est celui qui arrive à jongler dans les mêmes conditions avec de nombreuses pierres.



ⵜⵉⵙⴰⵢⵍⴰⵍⵉⵏ 2

ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⴷ ⵍⴽⴰⵎⵢⵓ ⵏⵉⴳ ⵜⵉⴱⵓⵕⵓⵕⵜⵉⵏ (ⵟⵟⵓⵎⵓⴱⵉⵍ). ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ ⵏⵙⵏ ⵜⵓⵖ ⵜⵜⵡⴰⵢⵢⴰⵏⵜ ⵙ ⵙⵙⵍⵓⴽⴰ ⵏ ⵍⴰⵕⵎⵉ ⵏ ⴼⵕⴰⵏⵚⴰ ⵓⵙⵙⴰⵏ ⵏ ⵓⵕⵓⵎⵢ ⵏⵉⴳ ⵙ ⵎⴰⵢⴽⴽ ⵉⵜⵜⵓⵣⵔⵔⵏ. ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵜⵜⵎⵙⵃⴱⴰⵕⵏ ⵊⴰⵕⴰⵙⵏ ⴰⵍ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⵡⵉ ⵍⴰ ⵏⵢⵢ ⵎⴰⵢⴽⴽ ⵢⵉⴼⵏ ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ. ⵓ ⵍⵍⵉ ⵛⴰⵢ ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ.

Tissaylaline 2

Jeu par lequel les enfants simulent des camions et des voitures. Leurs jouets sont le plus souvent confectionnés à l'aide des fils de fer barbelés abandonnés par l'armée française autrefois ou des matériaux de récupération. Ils se mesurent entre eux en tentant chacun de faire mieux que les autres, plus beau ou plus original. Les filles ne pratiquent pas ce jeu.

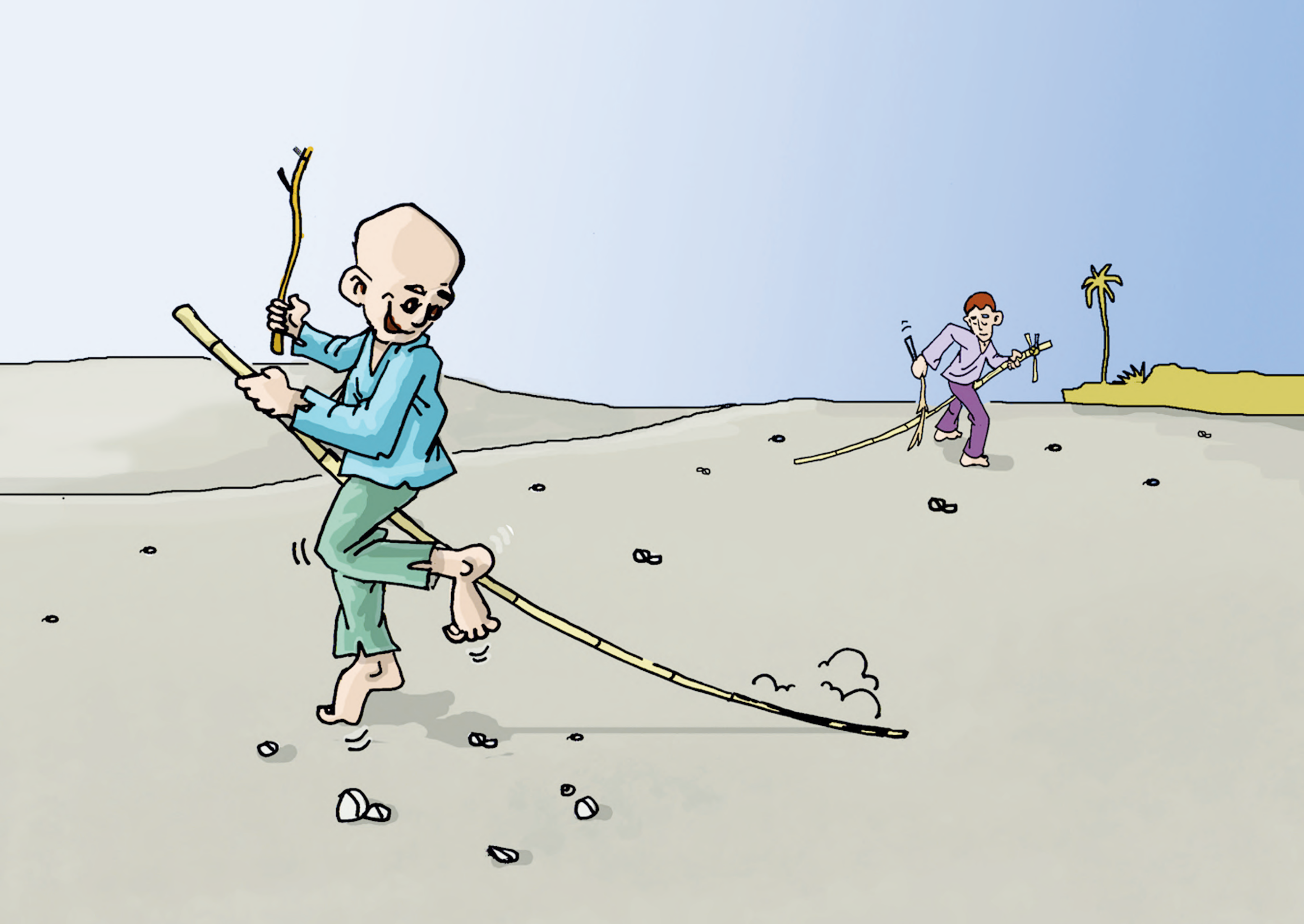
1 2 3

ⵜⴰⵙⵍⵉⵜ ⵏ ⵓⵇⵛⵛⵓⴹ

ⵉ ⵜⵓⵖⴰⵖⵜ ⵓ, ⵜⵜⴽⴽⵏⵜ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⵜⵉⴳⴳⵓⵢⵉⵏ, ⵏⵉⵅ ⵉⴷ ⵍⵇⵉⵟⵓⴼ ⵙ ⵉⵇⵛⴹⴰⵏ ⴷ ⵜⴽⵜⵜⴰⵏⵉⵏ, ⵉⵏⵉⵏⵜ ⵜⵏⵜ ⵙ ⵜⵉⵢⵜⴰ ⵙ ⵍⵎⴹⴰ ⵏ ⵉⵇⵓⵟⴰ. ⵜⵜⴽⴽⵏⵜ ⵙ ⵡⴰⵎⵎⵓ ⵜⵓⵖⴰⵖⵜ ⵏ ⵔⵔⵛⵍ.

Taslite n ouquechchoudh

«Mariée» ou «fiancée en bois». Les fillettes jouent à confectionner des poupées avec des morceaux de bois et des pièces de tissu - tiqnaâin qu'elles cousent avec percussion de deux pierres très aiguës. Elles reproduisent par là les scènes de mariage de leurs aînées. La championne est celle qui fait plus beau que les autres.



ⵉⵢⵙⴰⵏ

ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ ⵜⵜⵏⵢⴰⵏ ⴱⴳⴰ ⵏ ⵜⵖⵔⵢⵜ ⵜⴰⵣⵉⴳⴰⴳⵜ, ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵜⵜ ⴰⵎⵣⵓⵏ ⴷ ⵢⵉⵙ, ⴷ ⴰⵖⵢⵓⵍ, ⵏⵉⵅ ⴷ ⴰⵙⵔⴷⵓⵏ. ⴰⵖⵔⵢ ⵣⵣⵢ ⵜⵜⵓⴳⴰⴳⵏ ⴰⴷ ⵉⵣⵎⵔ ⴰⴷ ⵢⵉⵍⵉ ⴷ ⵜⴰⵖⴷⴰ, ⴷ ⴼⵓⵙ ⵏ ⵓⵣⵉⵡⴰ, ⴷ ⴼⵓⵙ ⵏ ⵜⵙⴼⴳⴹⴹ (ⵜⴰⴱⴹⴹⴰⵟⵜ)... ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴰⴷ ⵓⴳⴰⴳⵏ ⵜⴰⵎⵣⴰⵣⵣⴰⵔⵜ.

Iyssane

- Iyssane, sing. yis signifie «chevaux». Les petits garçons enfourchent un bâton plus ou moins long qu’ils considèrent comme étant un cheval, un âne ou un mulet. Le bâton peut être un manche de balai ou de pelle, un régime de dattes sans ses fruits ou tout autre objet que l’on peut enfourcher. Ils s’adonnent ensuite à des courses collectives - timzazzarine.

ⵜⴰⵎⵛⵟⴰⵟⴰⵜ

ⵜⵍⵍⴰ ⵣⵣⵄⵍⵓⵍⴰ, ⵜⴰⵎⵛⵟⴰⵟⴰⵜ ⴷ ⵀⵔⵔⴳⵎⴰ. ⵀⵔⵔⴳⵎⴰ ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⵙ ⵜⵊⵉⴹⵉⵎⵜ ⵏⵉⴳ ⴰⵥⵇⵇⵓⵕ, ⵏⵙⵙⵏⵢⴰ ⵜ ⴰⵊⵍⴰ ⵏ ⵜⵖⵓⵏⵜ, ⵎⵓⴽⵓⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⴰⴷ ⵉⵏⵢ ⵉⴽⴽ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵢⵉⴷⵉⵙ ⴷ ⵡⵍⵉⴹⵏ ⵉⴽⴽ ⵉⴷⵉⵙ ⵍⵉⴹⵏ. ⵣⵣⵄⵍⵓⵍⴰ ⵏⵉⴳ ⵜⴰⵎⵛⵟⴰⵟⴰⵜ, ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵜ ⵙ ⵉⵙⵖⵡⴰⵏ ⵢⵓⵢⵍⵏ ⵉ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵓⵥⵇⵇⵓⵔ... ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉⵏⵜ ⵉⴷⵊⵏ, ⵉⴷⵊⵏ ⵏⵉⴳ ⵓⵊⴰⵕ. ⵎⵉ ⵙⴰⴷ ⵏⵓⵕⴰⵕ ⵏⵜⵜⵎⵜⴰⵡⴰ ⵓⴽⴽ ⵎⵥⵡⴰⵔ ⵙ ⵎⴰⵏⵛ ⴰⵍⴰ ⵏⵢⵢ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ. ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵜⵡⵜⵎⵉⵏ ⵏⵉⴳ ⵏ ⵉⵡⵜⵎⵏ. ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵍ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⴰⵢⵏ ⵏ ⵓⵏⵙⵎⵉ ⴷ ⴰⵙⵏ ⵜⵜⴽⴽ ⵓⵢⵓ ⵏ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ.

Tamechtatate

- Tamechtatate, pl. timechttattatine, signifie «balançoire». Ce jeu se pratique en usant des moyens du bord : un tronc de palmier ou une branche d’arbre et une grosse pierre sur laquelle ils pivotent et dans ce cas, on l’appelle - herregma. Il peut aussi se constituer d’une corde suspendue à un arbre ou à un morceau bois fiché dans un mur. Dans ce cas, on parle de - zzeâloula. Il se pratique à deux ou à plusieurs joueurs. Les enfants imaginent souvent des règles et des situations nouvelles pour ce jeu. Filles ou garçons, tout le monde le pratique. Le plaisir qu’il procure en fait un jeu très prisé par les petits.

ⵍⴰⵇⵉⵜⴰⵍ

ⵏⵇⵇⴰⵔ ⵍⴰⵇⵉⵜⴰⵍ ⵏⵉⵅ ⴰⵎⵕⴰⵕⴰ. ⴷ ⵉⵎⵏⵖⴰⵏ ⵙ ⵉⵇⵓⵟⴰ ⵣⴰⵕⵙⵏⵜ ⵜⵔⵓⵟⴰⵀ ⵏ ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵏ ⴷⴷ ⵢⵓⵙⵏ ⵙⵉ ⵙⵏⵏ ⵏ ⵉⵖⵉⵔⵏ ⵉⵎⵅⴰⵍⴰⵃⵏ. ⵜⵜⵛⴰⵜⵏ ⵙ ⵉⵃⴰⵙⵙⵏ ⵏⵉⵅ ⵙ ⵡⴰⵍⴷⴰⵢⵏ. ⵉⵏⵏ ⵉⵕⵡⵍⵏ, ⵉⵏⵏ ⵉⵅⵔⵔⵏ ⵏⵉⵅ ⵉⵏⵏ ⵉⵥⵡⴰⵏ ⴰⵏ ⴷ ⵉⵏⵏ ⵉⵇⵃⴰⵏ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ. ⴰⴹⴹⴰⵚ ⵏ ⵜⵉⴽⴽⴰⵍ ⴰⵢ ⴷⵉⵙ ⵎⵔⵔⵥⵏ ⵎⵉⴷⴷⵏ ⵏⵉⵅ ⵜⵛⵇⵇⵔⵏ.

Laqital

On dit - laqital ou - amrara pour désigner «combat» ou «bataille». Deux groupes de garçons, appartenant souvent à deux quartiers différents, se battent avec des pierres. Ils utilisent pour cela les mains, les lance-pierres et/ou les frondes - aldayne. Ceux qui se sauvent, reculent ou quittent le champ de combat sont déclarés vaincus. Le jeu tourne souvent au drame à cause des nombreuses blessures qu'il engendre.

ⵜⵉⴽⵀⴰⵢⵉⵏ

ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ ⵓ, ⵜⴼⴼⵃⵏ ⴷⵉⵙ ⵉⵟⵣⵣⵉⵡⵏ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵢⵉⵣⵉ ⴰⵎⵣⵡⵡⵖ ⵡⵉⵎ ⵏⵖⵖⴰⵔ ⵜⴰⵎⵣⴰ ⵏ ⵢⵉⵣⴰⵏ. ⵜⵖⵖⵍ ⵜⵜ ⵉ ⵜⵅⵓⵛⵜ, ⴰⴷⵍ ⵜⵜ ⵙ ⵜⵚⵟⵀⵢⵜ ⵜⴰⵎⵣⵡⵡⵖⵜ. ⵛⵇⴰ ⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵉⵢⵢ ⵜⵍ ⵢⵉⵃⵏ ⵜⵍ ⵏ ⵓⵎⴷⴷⵓⴽⵏ ⵍⵙ. ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵍ ⵜⵖⵖⵏⵏ ⵉⴽⴽ ⵉⵣⴰⵏ ⵏⵙⵏ ⵜⵜⴰⵣⵣⵏⵏ ⴰⵎⵎⴰⵏ ⴰⵏⴰ ⵃⵃⵖⵏ. ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ ⵜⵓⵜⵜⵉⵣⴰⵔ ⵙ ⵢⵉⴼⴼⴰⵃ ⵏ ⵢⵉⵣⵉ ⴷ ⵀⴼⴼⵓ ⵍⵙ ⵉⴷⴷⵔ ⵓⵊⴰⵇ ⵏ ⵉⵍⵉⴻⵏⵉ.

Tikehayine

- Takehayte, pl. tikehayine signifie «vitrail», pl. «vitraux». Les enfants jouent à attraper une mouche aux reflets dorés dite - tamza n yizane «ogresse des mouches» et à l'enfermer dans des caches pratiquées à même le sol qu'ils recouvrent de tessons de verres multicolores. Chacun des enfants tente de faire mieux et plus beau que les autres. L'assistance s'amuse à regarder l'insecte tournoyer dans tous les sens dans l'espoir de retrouver l'air libre. Le savoir-faire des joueurs réside dans la technique de chasse de l'insecte, de la confection de l'abri et du choix des morceaux de verre et dans le fait de garder l'insecte vivant le plus longtemps possible.

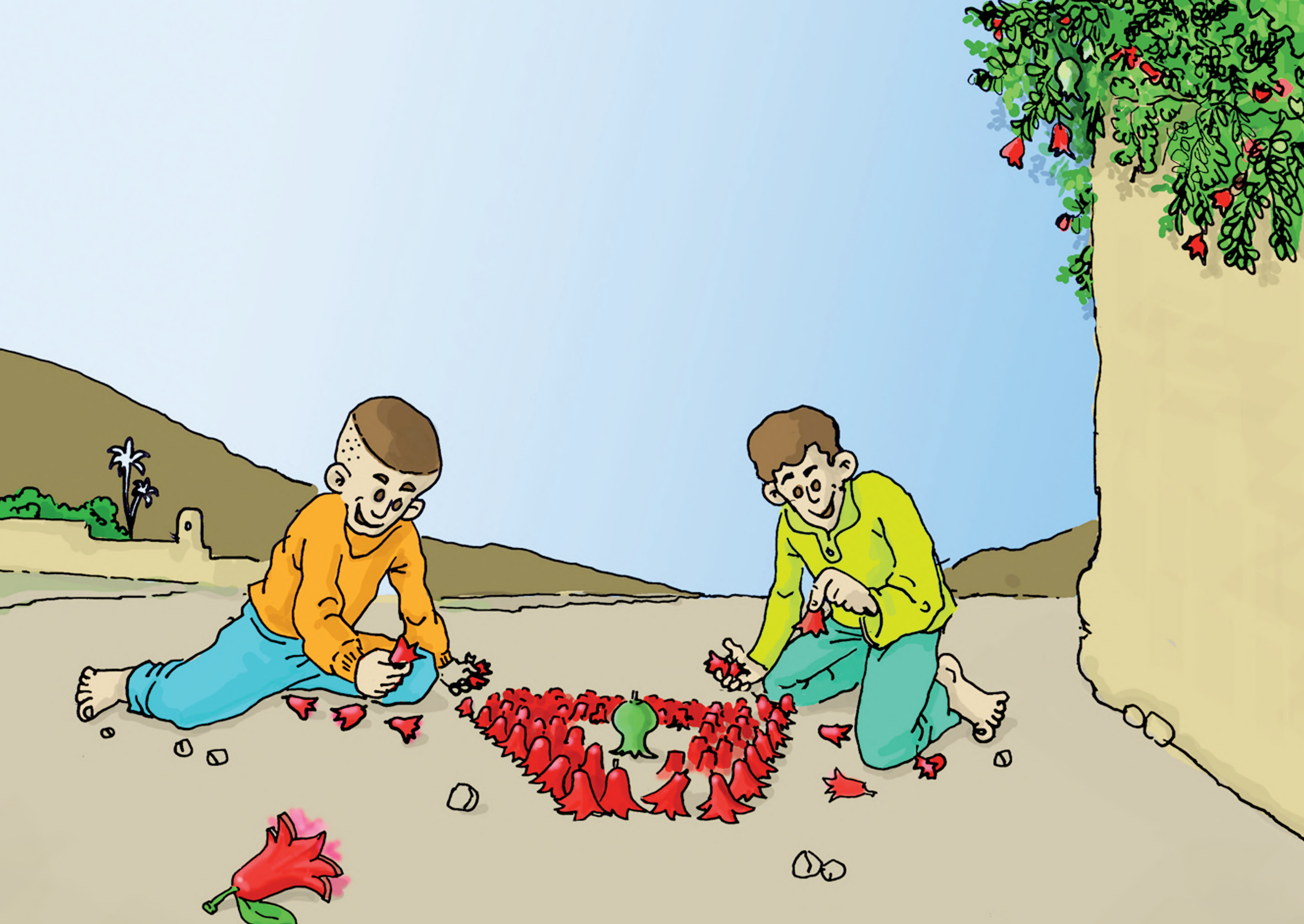
PALi

ⵣⴰⵔⵔⴰⵇ

ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙ ⵀⴰⴷ ⵣⵣⵔⵔⴰⵇ ⵏⵉⵅ ⵊⴰⵇⵔⴰⵔⵇ, ⵏⵉⵅ ⵊⵔⵔⵇⵔⴰⵇ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉ ⵢ ⵍⵅⵔⵉⴼ (ⴰⵎⵡⴰⵏ) ⵓⵙⵙⴰⵏ ⵏ ⵓⵏⴽⴹ ⵏ ⵜⵉⵢⵏⵉ. ⵏⵜⴽⴽ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵅⴰⴽⴽⴰ ⵉⵜⵜⴽⴽⵏ ⴰⴼⵓⵛ ⵏ ⵓⵏⵖⵖⵎ ⵙ ⵍⵇⵍⵡⴰⵏ ⵏ ⵓⵣⵉⵡⴰ ⵏ ⵜⵉⵢⵏⵉ. ⵍⴽⴽⴹ ⵍⵇⵍⵡⴰⵏⵜ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵏⵢⵢ ⵜⵍⴰⵜⴰ ⵏ ⵡⴰⵍⵙⴰⵡⵏ : ⵉⴷⵊⵏ ⵉⴱⴷⴷ, ⵉⵍⵉⴹⵏⵉⵏ ⵜⵜⵛⵔⵔⴳⵏ. ⵙ ⵡⴰⵎⵎⵓ ⵍⵡⴰⴳⵓⵏ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵎⴰⵢ ⴷ ⴰⵙⵏ ⵉⵍⴰ ⵡⵓⵍ ⵏⵙⵏ.

Zarraq

Ce jeu est aussi dit - zzerraq, - jaqrareq, ou - jerreqraq. Il est pratiqué pendant l’automne lors de la cueillette des dattes. Il consiste à confectionner un jouet destiné à produire un bruit particulier. Les enfants récupèrent la tige presque plate d’un régime de dattes et la coupent de part et d’autre sur une longueur de deux poignées environ. la moitié de la tige sert de manche et l’autre moitié est fendue à deux endroits, dans le sens de la largeur. On obtient ainsi trois languettes d’égale épaisseur. Celle du milieu est rigide alors que les deux autres sont flexibles à leurs bases. Le joueur tient le manche et d’un mouvement de demi rotation rapide et continu, de gauche à droite, il fait claquer les languettes flexibles contre la languette rigide du milieu produisant ainsi une sorte de percussion caractéristique.



ⵉⴽⵓⵣⵣⴰ

ⵉⴽⵓⵣⵣⴰ ⴰⵏ ⴷ ⵜⵉⵏⵡⵡⴰⵛⵉⵏ ⵏ ⵕⵕⵎⵎⴰⵏ ⵏ ⵉⵅ ⵜⵉⴱⵓⵅⵅⴰⵜⵉⵏ. ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ, ⵏⵜⵜⴽⴽ ⵉⵜ ⵓⵙⵙⴰⵏ ⵏ ⵜⵉⴼⵙⴰ ⵙ ⵉⴽⵓⵣⵣⴰ. ⵣⵣⵉⵙ ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵏ ⵜⵜⵄⴰⵏⴷⵏ ⵉⴷ ⵍⴼⵉⵛⵟⴰ ⵏⵉⵅ ⵜⵉⵎⵎⵓⵖⵔⵉⵡⵉⵏ ⵏ ⵍⵎⵅⵣⵏ : ⴰⵥⴽⴽⵯⴰⵖ ⵏ ⵓⴽⵓⵣⵣⵓ ⵉⵙⵎⵉⵜⵉⵢ ⴷ ⵓⵟⵕⴱⵓⵛ.

Ikouzza

- Ikouzza, pluriel de - kouzzou «fleur du grenadier». Jeu qui se pratique pendant la saison du printemps avec les fleurs du grenadier. Avec ce jeu, les petits enfants reproduisent les fêtes officielles : le rouge et la forme de la fleur rappellent les fez des officiels. La meilleure présentation est applaudie par l’assistance en signe de reconnaissance. On joue à qui peut faire mieux que les autres ou ensemble, sans rivalité.

ⴰⵍⵖⵎ ⵏ ⵍⴱⵍⵃ

ⵎⵉ ⵏ ⵓⵏⴽⵄ ⵏ ⵜⵉⵢⵏⵉ, ⵉⴱⵥⵥⵉⵡⵏ, ⵜⵜⵓⵇⴰⵇⵏ ⵙ ⵍⴱⵍⵃ ⴰⵍ ⵣⵣⵉⵙ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵉⵍⵖⵎⴰⵏ, ⵉⵢⵙⴰⵏ, ⵉⵖⵢⴰⵍ, ⵉⵜⵔⵔⴰⵙⵏ... ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴷⴳ ⵢⵢⵏ ⵣⵣⵉⵙⵏ ⵜⴰⵎⵣⴰⵣⵣⴰⵔⵜ ⵏⵉⴳ ⵙⵎⵏⵖⴰⵏ ⵜⵏ ⵕⴰⵀ.

Alghem n lebleh

- Alghem n lebleh signifie «dromadaire en dattes». A la saison de la cueillette des dattes, les enfants s’amusent à confectionner des petits animaux comme le dromadaire, le mouton, l’âne, etc. avec les dattes jaunes non encore mûres et les engagent dans des courses ou des duels et combats.

ⵍⴼⵓⵔⵢⴰⵏ

ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙ ⵍⴼⵓⵔⵢⴰⵏ ⵏⵉⵅ ⵍⴼⵓⵔⵢⴰⵍ. ⵉⵃⵓⴷⵔⴰⵢ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ ⵙ ⵉⵇⴰⵔⵉⴹⵏ. ⴰⵎⵣⵡⴰⵔ, ⵜⵜⴽⴽⵏ ⴰⴳⵕⵕⵉⵟ (ⵚⵚⵟⵕ) ⵉ ⵎⴰⵢ ⴷⵢ ⵙⴰⴷ ⵓⵕⴰⵕⵏ, ⵎⵓⴽⵓⴷ ⵉⴽⴽⵔ ⵓⵎⵣⵡⴰⵔ ⴰⴷ ⵉⵡⵡⵜ ⵇⴰⵔⵉⴹ ⵏⵏⵙ ⵉ ⵜⵎⴰⵙⵅⵜ ⵉ ⵡⴰⵍⵍⵎⴷⴰⴷ ⵏ ⵜⵖⵔⴷⵉⵏ ⵏⵏⵙ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵉⵣⵡⴰ ⵍ ⵡⴰⵀⵍⵉ ⴱⵍⴰ ⴰⵍⴰ ⵢⴼⴼⵖ ⵎⴰⵢ ⴷⵢ ⴳⵕⵕⵟⵏ. ⵡⵏⵏⵉⴹⵏ ⵜⴰⵖ ⴷ ⵏⵜⵜⴰ ⴰⴷ ⵉⴽⴽⵔ ⴰⴷ ⵉⵡⵡⵜ ⵇⴰⵕⵉⴹ ⵏⵏⵙ ⵉ ⵜⵎⴰⵙⵅⵜ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵢⴰⵡⴹ ⵉⴷⵉⵙ ⵏ ⵡⵏⵏ ⵏ ⵓⵎⴷⴷⵓⴽⵍ ⵏⵏⵙ. ⵎⵉ ⵢⵉⵡⴹ ⵉⴷⵉⵙ ⵏⵏⵙ, ⴰⴷ ⵉⵄⴱⵕ ⵙ ⵜⵔⴷⴰⵙⵜ ⵏⵏⵙ ; ⵎⵜⵜⴰ ⵜⵉⵡⴹ ⴰⵏ ⵉⵖⵍⴱ, ⵎⵜⵜⴰ ⵓⵍ ⵜⵉⵡⵉⵕ, ⴷ ⴰⵎⵣⵡⴰⵔ ⴰⵢ ⵙⴰⴷ ⵉⵄⴰⵡⴷⵏ ⵜⵉⵢⵜⵉ. ⵜⵓ ⵓ ⵍⵍⵉ ⴳⴰⵢ ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵜⵡⴰⴳⵓⵏⵉⵏ.

Lfouryane

- Lfouryane ou - lfouryale «fourrière» est un jeu où des enfants lancent une pièce de monnaie contre un mur de façon à ce qu'elle se retrouve au plus près d'une autre pièce jetée de la même façon par un autre joueur. Après cela, on mesure la distance qui sépare les deux pièces au moyen de l'empan - tardaste. Si cette distance ne dépasse pas l'empan, la cible est jugée atteinte et le joueur gagne. Sinon, l'autre joueur peut (re)jouer. Le terrain est délimité auparavant par un tracé. Quand une pièce de monnaie sort de l'espace délimité, le joueur perd. Ce jeu se pratique pour gagner des pièces de monnaie ou toute autre mise précisée au préalable. Ce jeu n'est pratiqué que par les garçons.

ⵍⵎⵟⵕⴳ

ⵍⵎⵟⵕⴳ ⴰⵏ ⴷ ⴰⵣⴼⵍ ⵙ ⵜⵎⴰⵣⵉⵖⵜ. ⵏⵜⵜⴰ, ⴷ ⵉⵎⵏⵖⴰⵏ ⴰⵎ ⵉⵏⵏ ⵏ ⵜⴼⵕⴰⵡⵉⵏ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉ ⵙ ⵢⵉⴷⵊⵏ ⵉⴷⵊⵏ ⵏⵉⴳ ⵙ ⵜⵔⵓⴱⴰⵃ ⵙ ⵜⵖⵔⵢⵉⵏ ⵏ ⵓⵣⵎⵎⵓⵔ ⵢⵉⵍⵉ ⵃⴰⴷ ⴷ ⴰⵥⵉⵥⴰ. ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ ⵏⵔⴷⴷⵥⴰ ⴷⵉⵙ ⴰⴷ ⵏⵙⵙⵉⵖ ⵉⵎⵓⵛⴰⵏ ⴰⵍⴰ ⵢⵇⴹⴰ ⵡⵏⵏ ⵅⵉⴷⵏⴳ ⵉⵍⵍⴰⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ. ⵡ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵔⴷⴷⵥⴰ ⴰ ⴷⴷ ⵉⵛⵛⵏ ⵎⴰⵢ ⵡⵉⵎ ⵉⵙⵙⵏ ⴷ ⵎⴰⵢ ⵡⵉⵎ ⵉⵣⵎⵔ. ⵎⴰⵏⵛ ⴰⵍⴰ ⵓⵕⴰⵕⵏ, ⵜⵜⵎⵃⵡⵡⴰⵍⵏ ⴳⴼⵙ ⵓⵅⵅ ⵎⵣⵡⴰⵔ ⵏ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ. ⵏⵜⵜⵓⵕⴰⵕ ⵉ ⵙ ⵙⵏⵏ, ⵡⴰⵍⴰⵢⵏⵏⵉ, ⵉⵍⵍⴰ ⵎⴰⵏⵉ ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵇⵜⵜⵛⴰ ⴰⵟⵟⴰⵚ ⵏ ⵉⵡⴷⴰⵏ. ⵍⵍⴰⵏ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵉⵏⵏ ⵣⵣⵉⵙ ⵜⵓⵖ ⵉⵜⵜⵡⴰⵙⵙⵏⵏ ⵄⴱⴰⵍⴰ. ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵉⵎⵏⵖⴰⵏ. ⵏⵜⵜⴰ, ⴷⴰⵢ ⵏ ⵉⵄⵢⵢⴰⵔⵏ ⵓ ⵍⵍⵉ ⵛⴰⵢ ⵏ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ. ⵉⵍⵍⴰ ⵃⴰⴷ ⵍ ⵡⴰⵙⵙⵓ ⵉ ⵎⴰⵢ ⵡⵉⵎ ⵄⵄⴰⵕⵏ ⴰⵟⵍⴰⵚ ⵏ ⵉⵖⵔⵎⴰⵡⵏ. ⵏⵜⵜⴰ, ⵏ ⵓⵙⵍⴰⵀⴰ ⴷ ⵓⵙⵍⵎⴷ ⵏ ⵉⵎⵏⵖⴰⵏ.

Lmetreg

- Lmetreg, nom par lequel on désigne le «fouet» en arabe dialectal de la région de Figuig et - azfel en amazighe. Il s’agit d’une lutte qui rappelle à bien des égards l’escrime. Elle se pratique entre deux ou plusieurs adversaires à l’aide de longs bâtons d’olivier, fins et souples car ils doivent contenir encore toute leur sève. Le jeu consiste à marquer des points contre un adversaire en atteignant des parties de son corps qu’il est sensé protéger et à faire preuve d’adresse et de savoir-faire en exerçant un certain nombre d’acrobaties spécifiques. Les règles de ce jeu ne sont pas strictes ou rigides et tout dépend de l’accord préalable des joueurs. Il se pratique à deux. Toutefois, il arrive qu’un joueur en affronte plusieurs en même temps. C’est un sport de combat qui est destiné aux seuls garçons. Il est attesté, entre autres, dans la zone de l’Atlas Saharien sous ce même nom. On le pratique en guise de divertissement ou d’exercice de préparation à de réelles luttes.

ⴰⵛⵉⵔⴳ

ⴰⵛⵉⵔⴳ, ⵏⵉⵅ ⵛⵛⵉⵕⴰⵎⴰ, ⴰⵎ ⵢⵉⵖⵖ ⵏ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ. ⵏⵔⴷⴷⵣⴰ ⵙ ⵡⴰⵎⵎⵓ ⵡⵉ ⵖⴰ ⵏⵓⵕⴰⵕ ⴷ ⴰⵎⵣⵡⴰⵔ, ⴷ ⵡⵓⵙⵙⵏ... ⵜⵖⴰⵜⴰ ⵏ ⵉⴻⵣⵣⵉⵡⵏ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵜⴰⵊⵡⵡⵉⵟⵜ, ⵙⵙⴰⵖⴰⵢⵏ ⵉⵀⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏ ⵖ ⵓⵊⵏⵏⴰ. ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴷⵅ ⵙⵙⵃⵡⴰⵏ ⵜⵏ ⴰⵖ ⵡⴰⵖⵖⵎⴷⴰⴷ ⵏ ⵜⵎⵉⴹⵉⵏ ⵏⵙⵏ. ⵜⵛⵛⵏⵏ ⴷⴷ ⵙⵡⴰ ⵜⵉⵎⵜⵜⵛⵖⵜ ⵏ ⵉⵀⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏ, ⵙⵡⴰ ⴷⵀⵀⵔ ⵏ ⵉⵀⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏ. ⵡⵏⵏ ⵓⵖ ⵏⵕⵡⵉⵚ ⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⴰⵏ ⴷ ⵏⵜⵜⴰ ⴰⵢ ⴽⴽ ⵉⴼⵖⴻⵏ, ⴰⴷ ⵢⵓⵕⴰⵕ ⴷ ⴰⵎⵣⵡⴰⵔ. ⵜⵜⴽⴽⵏ ⴷⵅ ⴰⵎⵎⵓ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⴰⵀⵏ ⵡⵏⵏ ⵙⴰⴷ ⵢⵓⵕⴰⵕⵏ ⴷ ⵡⵓⵙⵙⵏ...

Achireg

- Achireg, ou - chchirama, est une sorte de tirage au sort à la manière enfantine. Il s'agit, avec cette pratique, de procéder au choix de l'ordre à suivre dans le jeu : le premier qui va entamer le jeu, le second, le troisième, ... Trois enfants font une ronde et lèvent une main chacun vers le ciel puis l'abaissent au nixeau de leurs nombrils montrant soit le creux soit le dos de la main. Le joueur, dont la position de la main est différente de celles des autres, est désigné premier à jouer. Tous les autres procèdent de la même manière au tirage au sort pour désigner l'ordre des joueurs suivants.

ⵎⴰⵏ ⴼⵓⵙ ⵉⵍⵍⴰⵏ ⵙ ⵓⵊⵏⵏⴰ?

ⵜⵜⵓⵇⴰⵇⵏ ⵜ ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵏ ⵡⴰⵍⵢⵏⵏⵉ ⵉⵍⵉⵏ ⴰⴽⵉⴷⵙⵏ ⵉⵎⵖⵖⵔⴰⵏⵏ. ⵉⵜⵜⴽⴽⵔ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⴱⵥⵥⵉⵡ ⴰⴷ ⵉⵖⵔⵄ ⵉⴼⴰⴷⴷⵏ, ⵉⵊⵏ ⵙ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⴷ ⵉⵄⴰⵇⵏ, ⵉⵖⵖⵏ ⵜⵉⵟⵟⴰⵡⵉⵏ ⵏⵏⵙ. ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵏⵙ ⵏⵉⵅ ⴰⵢⵜⵎⴰⵙ ⴷ ⵉⵙⵙⵎⴰⵙ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵉⵍⵓⴱⴱⴰⵥ ⵏⵙⵏ ⴰⵊⵏⵏⴰ ⵏ ⵉⵛⵇⵎⴰⵏ ⵏⵏⵙ, ⵛⵇⴰ ⵙ ⵓⵊⵏⵏⴰ ⵏ ⵛⵇⴰ ⴰⵍ ⴷⴰ ⵙ ⵖⵖⴰⵔⵏ ⴰⴷ ⵢⴰⵅⵥ ⵎⴰⵏ ⴼⵓⵙ ⵉⵍⵍⴰⵏ ⵙ ⵓⵊⵏⵏⴰ. ⴰⵏ ⴷ ⵎⴰⵢ ⵅⴼ ⴷⴰ ⵙ ⵏⵖⵖⴰⵔ «ⵎⴰⵏ ⴼⵓⵙ ⵉⵍⵍⴰⵏ ⵙ ⵓⵊⵏⵏⴰ ?» ⵎⵜⵜⴰ ⵢⵓⵅⵥ, ⴷ ⵡⵏⵏ ⵡⵉⵎ ⵢⵓⵅⵥ ⴼⵓⵙ ⵏⵏⵙ ⴰⵢ ⵙⴰⴷ ⵉⵊⵏ.

Mane fouss illane s oujenna?

Jeu pour petits enfants mais avec la participation des adultes. Un enfant se tient “à quatre pattes”, la tête penchée vers le sol et les yeux fermés. Ses amis, ou les membres de sa famille, mettent leurs poings sur son dos les uns au-dessus des autres et lui demandent de deviner à qui appartient le poing qui se trouve par dessus tous les autres, d’où le nom du jeu «A qui est le poing du dessus ? Si le joueur qui prête son dos devine juste, celui dont la main était au-dessus de celles des autres se couche à son tour et on reprend le jeu.

ⵜⵉⴱⴽⴱⴰⴽ

ⵓⵙⵙⴰⵏ ⵏ ⵜⵎⴰⵏⵢⵉⵏ, ⵍⵎⵅⵣⵏ ⵓⵍ ⵜⵓⵖ ⵉⵜⵜⵉⴷⵊⵉ ⵡⵉ ⵍⴰ ⵏⵓⵕⴰⵕ ⵙ ⵍⴽⴰⴱⵙⵓⵏ ; ⴽⴽⵔⵏ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵍⵎⵉⵏⴰⵜ ⵡⴰⵍⴰⵢⵏⵏⵉ ⵜⵓⵖ ⵜⵜⴽⴽⵏⵜ ⴰⵙⵏ ⵜⵉⵇⵇⴰⵔ. ⴷⵡⵍⵏ ⴷⴷ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵙ ⵜⴱⴽⴱⴰⴽ ⵏ ⵎⵉⴽⴰ. ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵜⴹⴹⴼ ⵜⴰⴱⴽⴱⵓⴽⵜ, ⵉⵏⵇⴱ ⴰⵙ ⵜⵎⴰⴷⵓⵏⵜ ⵏⵏⵙ, ⵉⵢⵔ ⴷⵉⵙ ⴰⵎⴰⵏ ⴰⵍ ⵕⵕⴱⵄ ⵏⵉⵅ ⵓⴷⵓⵏ ⴷ ⵓⵇⵛⵛⵉⴳ ⵏ ⵍⴽⴰⵔⴱⵉⵍ (ⵛⴰ ⵛ2), ⵢⴰⴷⵏ ⵜⴰⴱⴽⴱⵓⴽⵜ ⵏⵏⵙ ⵉ ⵎⴰⵏⵉ ⵜⵓⵜⵜⵡⴰⵏⵇⴱ ⵙ ⵢⵉⵎⵣ ⵏⵏⵙ. ⵢⵉⵔⵄⴰ ⴰⵍ ⵎⵉ ⵜⵙⵙⵓⴼ. ⴰⴷ ⵉⵢⵢ ⴰⵎⵖⴰⴷ, ⵉⵙⵙⵍⵍⵢ ⵉⵎⵣ ⵏⵏⵙ, ⵢⴰⵛⵎ. ⵜⴰⴱⴽⴱⵓⴽⵜ ⵜⵜⵇⵇⵙ ⵇⴱⴰⵍⴰ ⵡⴰⵍⴰⵢⵏⵏⵉ ⵇⴰⵄ ⵓⵍ ⵜⵜⴽⴽ ⵛⵕⴰ ⵉ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ. ⵇⴰⵄ ⵎⵉⴽⴽ ⵓⵍ ⵜⵛⵏⵉ, ⵜⵇⵇⵙⵏ ⴷⴷ ⵡⴰⵎⴰⵏ ⵏⵉⵅ ⵎⵉⴽⴰ ⵓⴽⴽ ⵖⵏⵙⵓ ⵏ ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ. ⴰⵙⵙⵓ ⵢⵍⵍⴰ ⵇⴰⵄ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵡⴰⵙⵙ ⵜⴽⴽⵏ ⵜⵜ ⵜⵎⵙⵎⵓⵏⵉⵏ ⵏ ⵉⴼⵢⵢⵓⵢ, ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ ⴷⵉⵙ ⴰⵢⵓ. ⴰⵢⵓ ⵉⵜⵜⵡⴰⴽⴽⴰ ⴰⵙⵙ ⵏ ⵍⵎⵓⵍⵓⴷ ⵏⵉⵅ ⵎⴰⵢ ⵡⵉⵎ ⵏⵇⵇⴰⵔ ⵉⴽⴽ ⴼⵢⵢⵓⵢ ⵜⴰⵎⵏⵙⵉⵡⵜ.

Tibekbak

- Tibekbak, sing. tabekboukte signifie «bidon» ou «jerrican». A Figuig, au vu des nombreux interdits liés à la sécurité, aux interventions des forces de l’ordre et la cherté des pétards, les enfants ont fait évoluer le jeu dangereux dit - lminate (voir page suivante) en - tibekbak dont le principe est très simple. On prend un bidon en plastique que l’on remplit au quart avec de l’eau, on y pratique un petit trou au nixeau du couvercle et on y met du carbure de calcium en pierre (Ca C2), dit localement - lkerbile. On laisse chauffer et gonfler le bidon un moment, puis on déclenche la charge en mettant le feu au nixeau du petit trou qu’on a pris soin au préalable de boucher à l’aide du pouce. Le résultat est une détonation qui est sans danger pour les enfants. Aujourd’hui, un festival annuel dit ‹Festival Tibekbak› est organisé avec, chaque fois, une innovation lors de la fête du Mouloud (Al-mawlid An-nabawī) qui commémore le jour de la naissance du prophète Mohammed.

ⵍⵎⵉⵏⴰⵜ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ. ⵜⵉⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⵓ ⵜⵜ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏⵜ ⵛⴰⵢ. ⵉⵍⵍ ⵜⵜ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵉⵜⵜⵙⵉⵏ ⵍⴽⴰⵔⴱⵉⵍ ⴷ ⵡⴰⵎⴰⵏ ⴷ ⵢⵉⵛⵜ ⵏ ⵜⵃⵓⴽⴽⵜ ⵉⵏⵇⴱⵏ ⵙ ⵓⵊⵍⴰ. ⴰⴷ ⵖⵣⵏ ⴰⵅⵓⵛ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ, ⵢⵔⵏ ⴰⵎⴰⵏ, ⵢⵔⵏ ⵍⴽⴰⵔⴱⵉⵍ ⴰⴷⵍ ⴰⵅⵓⵛ ⵙ ⵢⵉⵛⵜ ⵏ ⵜⵃⵓⴽⴽⵜ ⵉⵏⵇⴱⵏ ⵙ ⵓⵊⵍⴰ. ⴰⴷ ⵉⵔⵀⴰⵏ ⵎⴰⵅⴼ ⵉⴼⵜⵜⵙⵢ ⵍⴽⴰⵔⴱⵉⵍ, ⴽⴽⵙⵏ ⴹⴰⴹ ⵥⵥⵢ ⵇⵇⵍ ⴰⵢⵏ ⵏ ⵜⵃⵓⴽⴽⵜ ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴰⵛⵎⵏ ⵙ ⵓⴽⴰⴱⴰⵕ ⵏ ⵜⵕⵟⵟⴰ. ⵉⵜⵏⵉⵏ ⵚⵕⵕⵀⵏ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⴰⵎⵎⵏ ⵓ ⵜⵏ ⵜⵙⵙⵉⵖⵉ ⴰⵢⵓ ⵏ ⵍⵎⵉⵏⵜ. ⵏⵜⵜⴰⵜⴰ ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵜⵓⵍⵢⵉⵛⵜ ⴷⴰⵏ ⵉⵙ ⴰⵟⵟⴰⵚ ⵏ ⵉⵡⴷⴰⵏ ⴰⵢ ⵡⵉⵎ ⵜⵢⵢⵓ ⵜⵉⵢⵜⴰ ⵜⵓⵍⵢⵉⵛⵉⵏ. ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ ⵜⵓⵙ ⴷⴷ ⵙⵓⴽⴽ ⵓⵙⵙⴰⵏ ⵏ ⵉⴽⴽⴰⵙ ⵏ ⵜⵏⴼⴹⵉⵏ ⵏ ⵉⵕⵓⵎⵢⵏ.

Lminate

- Lminate, n.f.pl. signifie «mines». C’est un jeu réservé aux garçons uniquement. Les joueurs se procurent un petit pot métalique au dos duquel ils percent un petit trou, de l’eau et du carbure de calcium en pierre (Ca C2) dit - lkerbile. Ils creusent un trou dans le sol, y versent de l’eau et un morceau de carbure de calcium. Ils couvrent le tout avec le pot mis à l’envers de manière à pouvoir caler la boîte et en obstruer le trou avec le doigt. Ils attendent un petit moment avant de retirer le doigt et de mettre le feu à l’aide d’un tison. La réaction chimique et le feu produisent une explosion qui envoie le pot dans les airs. Le jeu est dangereux, mais les enfants ont développé des parades pour se protéger. Ce jeu reproduit les travaux de déminage qu’a connus la région après le départ des colons français, au lendemain de l’indépendance.

ⵔⵏⴱ

ⵔⵏⴱ ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ. ⵎⵉ ⵎⵎⵓⵜⵔⵏ ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵔ̌ ⵏⵙⵏ ⵉⵙⵀⴰ, ⴰ ⴷⴷ ⵖⵔⵙ ⵢⴰⵙ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵢⵉⴷⵊⵏ ⵣⵣⵉⵙⵏ, ⴰⵅⴼⵙ ⵉⴹⵕⵏ ⴰⵇⵔ̌ⵎⵓⵇ ⵏ ⵜⵊⵔ̌ⵔ̌ⴰⴱⵉⵜ ⵏⵏⵙ, ⵉⵣⵅⴰ «ⵔⵏⴱ!» ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ, ⵎⵉ ⵙⵔ̌ⵔ̌ⵏ ⵓⴽⴽ ⴰⵎⵎⵓ, ⴰ ⴷⴷ ⵖⵔⵙ ⴷⵔⵃⵏ ⵓⵛⵏ ⴰⵙ ⵉⵔ̌ⵓⴱⴱⴰⵣ ⵔ̌ ⵉⵛⵕⵎⴰⵏ ⵏⵉⵅ ⵡⴰⵔ̌ⴰ ⵔ̌ ⵢⵉⵅⴼ. ⵏⵜⵜⴰ, ⵉⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰ ⴷⴷ ⵉⵙⵙⵓⴼⵖ ⵉⵎⴰⵏⵏⵙ. ⵎⵉ ⴷⴰ ⵙ ⵕⵣⵎⵏ ⵉⵔⴷⴷⵣⴰ ⴰⴷ ⵉⵙⵙⵏ ⵎⴰⵏⵙⵡⵏ ⴷⴰ ⵙ ⵉⵢⵢⵏ ⴰⵎⵎⵓ. ⵉⵔ̌ⵔ̌ⴰ ⵎⴰⵏⵉ ⵜⵜⵉⵔ̌ⵉⵏ ⵉⵎⵟⵟⴰⵡⵏ ⵏⵉⵅ ⵜⵉⵢⵜⴰ ⵜⵓⵔ̌ⵢⵉⵛⵉⵏ. ⴰⴱⵣⵣⵉⵡ ⵢⵉⵔ̌ⵔ̌ⵏ ⵇⵇⴰⵔⵏ ⴰⵙ ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵔ̌ ⵏⵏⵙ ⴰⵃⵔⵔⴰⵇ.

Rneb

- Rneb est une distraction pour les jeunes enfants. Quand ils s'aperçoivent qu'un de leurs camarades est habillé en djellaba et qu'il paraît plutôt distrait, l'un d'eux s'approche de lui discrètement et lui recouvre la tête avec la capuche de sa djellaba puis, il crie «Rneb !» Les autres enfants accourent aussitôt et se mettent à lui donner des tapes dans le dos et parfois même sur la tête. Lui, cherche à découvrir celui qui l'a mis dans cette situation. Il arrive que le jeu tourne aux larmes et aux mauvais coups. Un enfant qui pleure est qualifié de - aherraq «pleurnichard», terme souvent dévalorisant.

ⴱⴰⵀⵓ ⵎⵓⵙⴰ

ⴱⴰⵀⵓ ⵎⵓⵙⴰ, ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏ ⵜⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ ⴷ ⵢⵡⴰⵛⵓⵏ. ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵜ ⴱⵣⵣⴰⴼⴼ ⵉⵎⵣⵣⵖⴰⵍⵍ. ⵢⵎⵎⴷⵏ ⴷⵉⵙ ⴰⴷ ⴱⴷⴷⵏ ⵙ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⵏⵙⵏ ⵉⴷⵉⵙ ⵏ ⵜⵎⵓⵙⴰⵅ ⵏⵉⵅ ⴱⵢⴰ ⵜⵉⵎⵓⵙⴰⵅ ⴰⵢ ⵜⴽⴽⵏ ⵎⴰⵖ ⵡⵉⵎ ⴳⴳⴰⵔⵏ ⵃⴹⴹⴰⵢⴰ, ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⵡⵉ ⵢⴰ ⵏⴳⴳⵉⵎ ⵓⵊⴰⵕ ⵏ ⵡⵍⵉⴻⵏ.

Bahou moussa

C’est un jeu que pratiquent les filles ou les garçons. Ils s’amusent à se tenir en équilibre sur les deux mains en ayant les pieds en l’air légérement pliés pour un meilleur équilibre. Certains le font contre un mur. Les enfants jouent à qui se tient le plus longtemps possible en équilibre dans cette position.

ⵜⵜⵉⵍⵉⴼⵓⵏ

ⵜⵜⵉⵍⵉⴼⵓⵏ, ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜ ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵏⵉⴳ ⵜⵉⵡⴰⵛⵓⵏⵉⵏ. ⴰⴷ ⵟⵟⴼⵏ ⵙⵏⵜ ⵏ ⵜⵃⵓⴽⴽⴰⵜⵉⵏ, ⵏⵇⴱⵏ ⵜⵏⵜ ⵓⴽⴽ ⴰⵎⵎⴰⵙ, ⵔⵥⴰⵏ ⴷⴷ ⵙⵙⵍⴽ ⴰⵥⴷⴰⴷ ⵏ ⴷⴷⵉⵏⴰⵎⵓ ⵏ ⵓⵇⵔⵔⵓⵛ, ⵢⵢⵏ ⵜ ⵊⴰⵕ ⴰⵢⵏ ⵏ ⵜⵃⵓⴽⴽⴰⵜⵉⵏ. ⵎⵓⴽⵓⴷ ⵉⴷⵊⵏ ⴰⴷ ⵉⵃⵃⵉⴷⵡ ⵙⵓⴽⴽ ⵏⵏⵉⴹⵏ ⵇⵇⵉⵎⵏ ⵙⵙⴰⵡⴰⵍⵏ. ⵉⵍⵍⴰ ⵎⴰⵏⵉ ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵜⴼⴼⵔ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵏⵙ ⴷⴼⴼⵔ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵓⵎⵛⴰⵏ ⴰⵍ ⴷⴷ ⵙⵙⵢⵉⵏ ⵉⵙⵙⴰⵡⴰⵍ, ⴰⵎⴷⴷⵓⴽⵍ ⵏⵏⵙ ⵉⵜⴽⴽ ⵜⵃⵓⴽⴽⵜⵜ ⵏⵏⵙ ⵉ ⵜⵎⵥⵥⵓⵖⵜⵜ ⵏ ⵉⵡⴷⴰⵏ ⵏⵏⵉⴹⵏ ⴰⴷ ⵙⵙⵖⴷⵏ. ⵡⵏⵏ ⵓⵍ ⵏⵙⵙⵉⵏ ⵉ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ ⵉⵜⵜⵖⵉⵎⴰ ⵢⴱⵀⴹ.

Ttilifoune

Les joueurs (de jeunes enfants) se procurent deux pots et y pratiquent chacun un petit trou au fond, au milieu. Ils les relient ensuite en utilisant le fil d’une bobine de dynamo de bicyclette puis s’éloignent l’un de l’autre et se mettent à communiquer. Le premier parle dans le creux du pot et le second plaque le sien sur son oreille et inversement. Il arrive que des enfants fassent participer à leur jeu un membre de leur famille ou un passant quelconque car ils se plaisent à lire l’émerveillement dans les yeux des adultes.

ⴰⵙⵇⵍⵓⵍⴱ ⵏ ⵉⵖⵓⵏⴰ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵜⵓⵍⵢⵉⴳⵜ ⵇⴱⴰⵍⴰ. ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵍ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⴰⵎⵣⴰⵣⵣⴰⵔⵜ ⵍ ⵓⵊⵍⴰ ⵏ ⵓⴹⵕⴰⵕ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⴷⴷ ⵙⵙⵇⵍⵓⵍⴱⵏ ⵉⵖⵓⵏⴰ ⵃ ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵙⵏ. ⵡ ⵉⵍⵍⴰⵏ ⵙ ⵡⴰⴷⴷⴰⵢ ⴰⴷ ⵉⵛⴹⴰ ⵉⵎⴰⵏ ⵍⵙ ⴷⴷ ⴷⵉⵙ ⵓⵍ ⵜⵇⵇⵙⵏⵜ ⵜⵖⵓⵏⴰ, ⵡⴰⵍⵍⵉⴽ, ⵙⴰⴷ ⵉⵜⵜⵡⴰⵔⵟⵅ. ⵡⴰⵍⴰⵢⵍⵉ, ⵇⴰⵀ ⵙ ⵡⴰⵎⵎⵓ, ⵓ ⵜⵜ ⴳⴰⵢ ⵢⵓⵖⵉ ⴳⵕⴰ ⵏ ⵢⵉⴷⵊⵏ ⵃ ⵎⴰⵢⴽⴽ ⵇⵇⴰⵔⵏ ⵎⵉⴷⴷⵏ. ⵉⵍ ⵢⵉⵡⴹⵏ ⴷ ⵉⵎⵣⵡⴰⵔ ⵍ ⵓⵊⵍⴰ ⵏ ⵓⴹⵕⴰⴹ ⵏⵉⵅ ⵉⵍ ⵉⵎⵏⵀⵏ ⵓⵍ ⵎⵔⵉⵣⵏ ⴰⵏ ⴷ ⵉⴷ ⵍⵉⴳⴳⵉⵔ.

Asqlouleb n ighouna

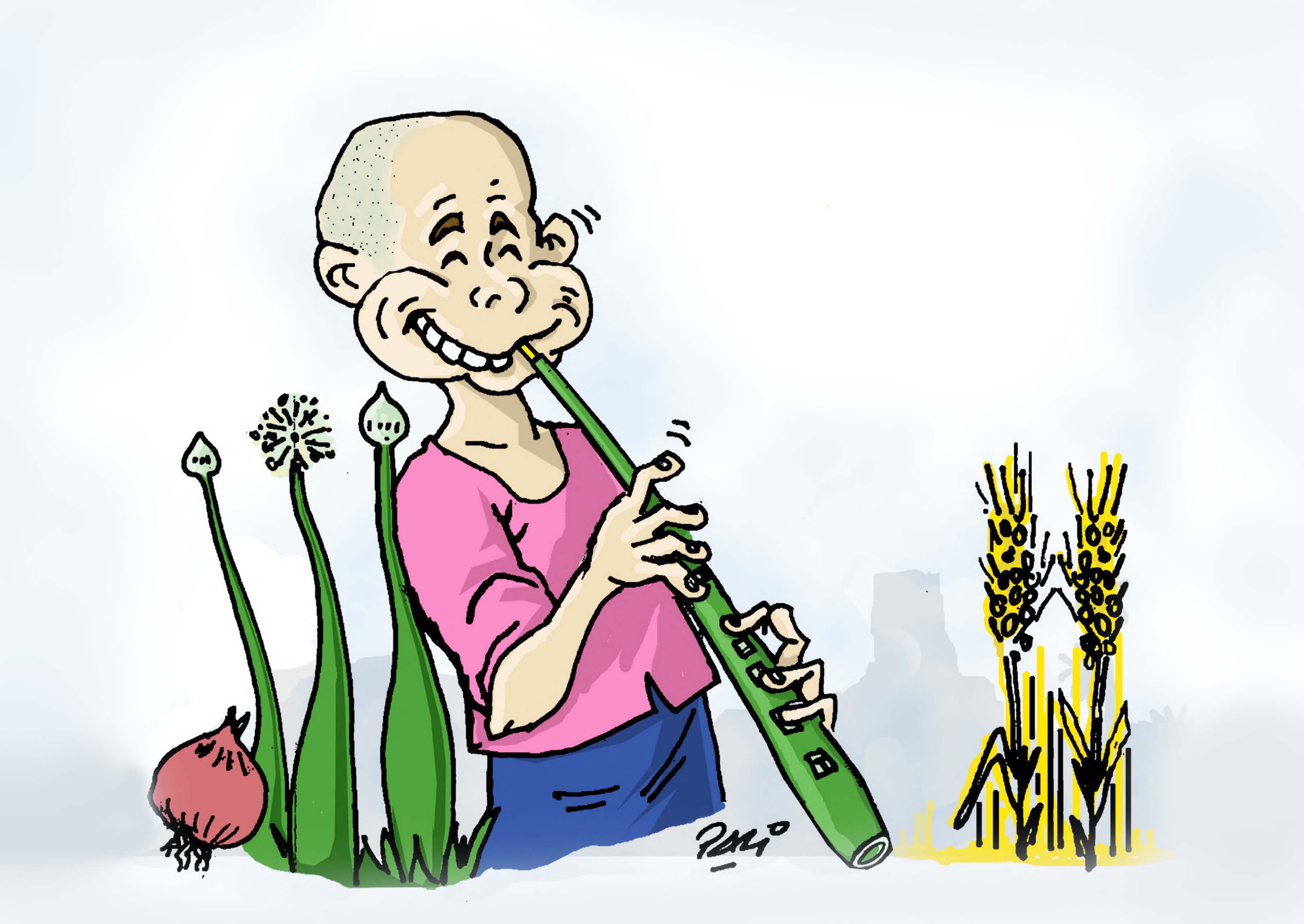
Jeu très dangereux. Des garçons font la course à qui arriverait le premier au sommet d'une montagne pour ensuite pousser des pierres en direction des amis retardataires. Ceux qui sont encore en chemin doivent redoubler de vigilance afin d'éviter les chutes de pierres et les blessures qu'elles peuvent provoquer. Malgré la dangerosité de ce jeu, les habitants de Figuig affirment n'enregistrer que de rares incidents. Les meilleurs joueurs sont ceux qui arrivent les premiers au sommet de la montagne et ceux qui arrivent à grimper sans se blesser.

ⵉⵃⵔⴷⴰⵏⵏ

ⴰⵃⵔⴷⴰⵏ ⵉⵄⵍⵎ ⵜⴰⵏⴼⵓⵙⵜ ⵜⴰⵎⵇⵇⵔⴰⵏⵜ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⵏ ⵉⴼⵢⵢⵓⵢ. ⵏⵜⵜⴰⴼ ⵉ ⵓⴽⴽ ⴰⵟⵟⴰⵚ ⵏ ⵜⵏⴼⴰⵙ ⵏ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⵓ. ⴰⵢⵙⵓⵎ ⴷ ⵉⴷⴰⵎⵎⵏ ⵏⵏⵙ ⵏⵙⵙⵓⵊⵓⵢ ⵥⵥⵉⵙⵏ ⵎⵉⴷⴷⵏ. ⵏⵜⵜⴽⴽ ⴰⵙ ⵍⴼⵓⵕⵎⵓⵍ (ⵛⵀ2 ⵄ) ⵏⵉⵅ ⵜⵉⵙⵏⵜ ⴷ ⵓⵏⵅⵅⴰⵍ ⵏⵉⵅ ⴰⴱⵜⴱⴰⵜ ⴰⵍ ⵜ ⵏⵜⵜⴰⵢⵍ ⵉⴽⴽ ⵉⵎⵉ ⵏ ⵜⵉⴷⴷⴰⵔⵜ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵏⵙⵙⵕⵡⵍ ⵉⵎⵛⵛⵉⴹⴰⵏⵏ ⴷ ⵜⵉⵟⵟ ⵜⵓⵍⵢⵉⵛⵜ. ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ ⵍⵎⵎⴷⵏ ⵥⵥⵉⵙ ⴰⴷ ⵙⵙⵏⵏ ⵉⴽⴽ ⵚⴰⴹⵏ, ⴰⵅⴷ ⵜⵓⴼⵖⵜ ⴱⵕⵕⴰ ⵏ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⴷ ⵢⵉⵟⵟⴰⴼ. ⴷ ⴳⴰⴽⴽⴰ ⵏⵙⵏ ⴷⴳ. ⵜⵜⴰⵙⵙⵏ ⵉⵃⵔⴷⴰⵏⵏ ⵏⵙⵏ ⵉ ⵜⵊⵓⵍⴰⵍ ⵙ ⵜⵏⵍⵡⵉⵏ, ⵎⵓⴽⵓⴷ ⵇⵇⵉⵎⵏ ⵙⵎⵏⵖⴰⵏ ⵜⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵙⵙⵏⵏ ⵡⵏⵏ ⵢⵉⴼⵏ. ⵉⴽⴽ ⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ ⵇⴱⴰⵍⴰ, ⵏⵜⵜⴽⴽ ⵜⵉⵙⵎⵣⵣⵢⵜ ⵉⴽⴽ ⵎⵉ ⵏ ⵓⵃⵔⴷⴰⵏ ⵙ ⵜⵉⵙⵙⵉⵏⴼⵜ ⴷ ⵡⵓⵙⵙⵓ.

Iherdanene

- Iherdanene, pluriel de - aherdane «fouette-queue». Ce lézard a une longue histoire à Figuig et il figure dans plusieurs contes et légendes locales. Sa chair et son sang son réputés curatifs. Il est généralement conservé au formol (CH2 O) ou au sel et au son de blé et fixé à l'entrée des maisons pour éloigner les mauvais esprits. Pour les enfants, c'est par lui qu'ils commencent à apprendre à dompter les reptiles, à organiser les sorties et la chasse. C'est aussi un animal de compagnie. Les enfants attachent des ficèles aux queues de leurs reptiles vivants et procèdent à des duels entre eux pour voir qui est le plus fort. Pour les petits enfants, on donne des petits lézards dont on a muselé la bouche (- tizemzeyte) à l'aide d'un fil et d'une aiguille. Les enfants rivalisent de bravoure à montrer à quel point ils peuvent suivre ces reptiles à la trace, à les chasser et les manipuler sans se faire mordre. La morsure d'un fouette-queue est en effet une très mauvaise expérience à cause de la force qu'il a dans les machoires.



ⴱⴰⴹⵉⴹ

ⵓⵙⵙⴰⵏ ⵏ ⵢⴱⵔⵉⵍ, ⵜⵋⵋⵖⵏ ⵉⴼⵓⴷⵔⴰⵢ ⵍ ⵉⵢⵄⴰⵏ, ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵎⴰⵢ ⵣⵣⵢ ⴰⵍⴰ ⵊⵡⵡⵇⵏ ⵙ ⵓⵖⴷⴷⵓ ⵏⵉⵅ ⴰⵊⵃⵍⵓⵣ ⵏ ⵓⵣⴰⵍⵉⵎ (ⵍⴱⵚⵍ), ⵏⵇⵇⴰⵔ ⴰⵙ ⴱⴰⴹⵉⴹ ⵏⵉⵅ ⵙ ⵢⵉⵖⵍⵍⵓⵍ ⵏ ⵢⵉⵎⵏⴷⵉ, ⵏⵉⵅ ⵙ ⵙⵏⵏ ⵏ ⵡⴰⵋⵔⵉⵡⵏ ⵏ ⵓⵣⵎⵎⵓⵔ ⵡⵉⵎ ⵏⵇⵇⴰⵔ ⵜⵎⵉⵙⵉ ⵏⵉⵅ ⵙ ⵢⵉⵅⵙⴰⵏ ⵏ ⵍⴱⵔⵇⵓⵇ ⴰⵍ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵉⴽⴽ ⴹⵓⴹⴰⵏ ⵏⵙⵏ ⵜⵉⵍⵎⴰⵢ ⵏ ⵜⵃⵇⵇⴰⵢⵉⵏ ⵏⵉⵅ ⵉⵀⵄⵎⴹⵏ.

Badhidh

Vers le mois d'avril, les enfants se promènent dans les jardins, fabriquent leur instruments de musique avec la tige durcie des oignons dite - badhidh, avec la tige d'un pied de céréale - ighellel, avec deux feuilles d'olivier dites - tmissi ou avec des noyaux d'abricot - ighesse n lberquouq et couvrent leurs doigts avec la partie haute des cosses de fèves mûres. La compétition réside dans le savoir-faire.

ⵍⴼⵜⵓⵃ

ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵙ ⵜⵍⴰⵖⵜ ⵏⵉⴳ ⵙ ⵓⵍⵓⴹ. ⵉⵏⵏ ⵉⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵎⴰⵢ ⵅⵙⵏ ⴰⵎ ⵉⵖⵢⴰⵍ, ⵓⵍⵍⵉ, ⵉⵢⴹⴰⵏ... ⵎⵓⴽⵓⴷ ⴷⴳ, ⴰⴷ ⵢⵢⵏ ⵜⴰⵕⴹⵓⵏⵜ, ⵟⴰⵕⵃⵏ ⵜⵜ ⵎⵍⵉⵃ. ⴰ ⵅⴼⵙ ⵛⵛⵓⴼⵙⵏ ⵓⴽⴽ ⴰⵎⵎⴰⵙ, ⴱⵇⵇⴹⵏ ⵜⵜ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ. ⵡⵏⵏ ⵢⵉⵡⴹⵏ ⴰⴷ ⵉⵢⵢ ⵜⴰⵅⵓⵛⵜ ⵉ ⵜⵕⴹⵓⵏⵜ ⵏⵏⵙ ⴰⵎⵣⵓⵏ ⴷ ⵙⵙⴼⵏⵊⵜ ; ⴷ ⵏⵜⵜⴰ ⴰⵢⴽⴽ ⵉⵖⵍⴱⵏ. ⵉⵜⵛⵛⵏ ⵙ ⵡⴰⵎⵎⵓ ⵎⴰⵢ ⴷⴳ ⵉⵙⵙⵏ. ⵙⴰⴷ ⵉⴽⴽⵙ ⵙⵉ ⵜⵕⴹⵓⵏⵜ ⵏ ⵓⵎⴷⴷⵓⴽⵍ ⵏⵏⵙ ⵎⴰⵢ ⵣⵣⵢ ⴰⵍⴰ ⵉⵇⵇⵏ ⵜⴰⵅⵓⵛⵜ ⵏ ⵜⵛⵍⵍⵓⵜ ⵏⵏⵙ. ⵎⵜⵜⴰ ⵓⵍ ⵢⵉⵡⵉⴹ ⵍ ⵛⴰⵢ, ⴰⵏ ⵉⵀⵏⴰ. ⵉⵜⵜⴰⴷⵊⴰ ⵉ ⵓⵎⴷⴷⵓⴽⵍ ⵏⵏⵙ ⴰⴷ ⵢⵓⵕⴰⵕ. ⵡⵏⵏ ⵉⵖⵍⴱⵏ ⴷ ⵡⵏⵏ ⵢⵉⵙⵉⵏ ⵇⴰⵄ ⵜⵍⴰⵖⵜ ⵣⵣⴳ ⵍⵍⴰⵏ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ.

Leftouh

Le jeu consiste à fabriquer à l'aide d'une pâte d'argile ou de glaise toutes sortes d'objets ou d'animaux. Deux joueurs ou plus prennent des mottes d'argile qu'ils étalent ou aplatissent et arrondissent de façon à former une galette circulaire et concave. Ils mettent ensuite un peu de salive au creux de la motte et la plaquent au sol avec énergie de manière à ce que l'air comprimé dans le creux fasse sauter la paroi supérieure de la galette. Le joueur qui arrive à obtenir une forme percée comme un beignet gagne. Cela lui donne le droit de prélever de la motte de son adversaire une quantité de boue équivalente à la taille du trou central de sa propre motte. Dans le cas contraire, il est déclaré vaincu et traité de débutant ou de quelqu'un de maladroit et cède, de ce fait, le tour à son adversaire. Le gagnant est celui qui arrive à déposséder ses concurents de toute leur motte.

ⵍⴳⴰⵣⵉⵔ

ⵍⴳⴰⵣⵉⵔ, ⴷ ⴰⵡⴰⵍ ⴰⵕⵓⵎⵢ, ⵢⵓⵙ ⴷⴷ ⵙⵉⴽⴽ ⵉⵙⵎ ⴰⴼⵕⴰⵏⵚⴰⵡⵉ « ⵛⴰⵙⵓⵔⵏⵓ». ⵉⴱⵣⵣⵉⵡⵏ ⵙⵙⴰⴽⵏ ⵢⵉⵛⵜ ⵜⵃⵡⵡⵉⵟⵟ ⵜⵓⵍⵢ ⵍⵃⵙⴰⴱ ⵏ 70 ⵙⴰⵏⵟⵉⵎ ⵙ ⵓⴹⵖⴰⵖ, ⵜⵜⴼⴼⵔⵏ ⴷⵉⵙ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵙⵏ ⴰⵍ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵙⵏ ⴰⵎ ⵉⵎⵖⵍⴰⵏ ⵏ ⴹⴰⵕⵉ. ⴰⵢⵏ ⵏ ⵜⵃⵡⵡⵉⴹⵉⵏ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵊⴰⵕⴰⵙⵏⵜ ⵜⵉⴱⵔⵉⴷⵉⵏ ⵉⴼⵕⴹⵏ ⵣⵣⴳ ⴰⵍⴰ ⵢⵓⵔⵏ ⴰⵢⵏ ⵏ ⵉⵎⵖⵍⴰⵏ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏⵏ ; ⵉⵏⵣⵏ ⴱⵍⴰ ⴰⵍⴰ ⵜⵜⵓⵎⴰⵜⵔⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⴹⵍⵉⴱⵏ ⵏⵙⵏ.

Lgazir

- Lgazir, forme adaptée à la phonétique locale du mot français «la caserne». Pour ce jeu, les enfants construisent un enclos d’environ 70 centimètres de haut avec de la pierre sèche, s’y cachent et simulent les combattants de la guerre de libération. Les petits enclos sont ensuite reliés entre eux par des pistes aménagées permettant aux petits «soldats» de se déplacer entre les cachettes à dos courbé sans se faire voir par des ennemis fictifs. Il s’agit d’une sorte de manœuvres militaires enfantines.

ⵍⴳⵔⵓⴹⴰ

ⴷ ⵜⵓⵔⴰⵔⵜ ⴷⴳ ⵏⵜⵜⵃⴰⵏⴰⴷ ⵍⴳⵔⵓⴹⴰ ⵏ ⵉⵔⵓⵎⵙⵏ ⵙⵓⴷⵏ ⴷⴰⵅ ⵜⵓⵖ ⵢⴽⵎⵏ. ⵏⵜⵜⴽⴽ ⵉⵏ ⴱ ⵜⴱⵓⴽⵉ ⵏ ⵙⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⴱⵀⵍ ⴱ ⵓⴹⵖⴰⵖ, ⵏⴱⴱⵄⵓⴱ ⵅⵀⴱ ⵙⵉⵛⵜ ⵏ ⵜⵖⵓⵏⵜ ⵜⴰⵥⵉⵔⴰⵔⵜ ⴰⵎⵣⵓⵏ ⴷ ⵜⴰⵇⴷⴷⵓⵢⵜ, ⴷ ⵜⵍⵉⴹⵏ ⵏⵉⵅ ⴷⴰⵙ ⵜⴰⵖⵄⵙⵜ ⴰⵎⵣⵓⵏ ⴷ ⵍⴳⵉⴹⵓⵏ. ⴰⴱⵜⵄⵜⵄ ⵏ ⵍⴳⵔⴹ, ⵏⵜⵜⴽⴽ ⵉ ⴱ ⵙⵉⵎⵉ.

Legroudha

Ouvrages en pierres sèches qui reprennent la forme des motos de l’armée française de l’époque coloniale. L’ouvrage est oufourché par les enfants en binômes qui s’amusent à reproduire le vrombissement du moteur par leurs bouches et les mouvements de la moto par des oscillations et des bondissements qui imitent le motard qui fait cabrer son engin. Le but est de destabiliser le passager et parfois même de faire tomber tout l’édifice. Il n’y a pas de vainqueur, mais les enfants s’amusent beaucoup et font l’éloge du meilleur motard.

2011

ⴰⵎⵙⵏⴼⴰⴺ

ⴰⵢⵓ ⵏ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵜⵙⵎⵉⵜⵉⵢ ⴷ ⵍⴽⴰⴹⵛ. ⵙⵏⵏ ⵏ ⵉⵄⵣⵣⵉⵡⵏ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵔⴰⴷⴷⵣⴰⵏ ⴰⴷ ⵙⵙⵓⴺⴰⵏ ⴰⵎⴷⴷⵓⴽⵍ ⵏⵙⵏ ⵄⵍⴰ ⴷⴰ ⵙ ⴰⵍⴰ ⵢⵢⵏ ⵛⵕⴰ ⵏ ⵜⵉⵢⵜⵉ ⵜⵓⵍⵢⵉⵛⵜ. ⵉⵍⵍⴰ ⵎⴰⵏⵉ ⵉⴷⵊⵏ ⵉⵅⵜⵜⵛⴰ ⴰⴹⴹⴰⵇ ⵙⵉ ⵜⵓⵜⴰⵡⵉⵏ ⵏⵏⵙ ⵏⵉⵖ ⵡⴰⵍ ⵓⵊⴰⵕ.

Amsenfadh

Jeu qui rappelle le catch. Des garçons jouent à qui peut faire tomber l’autre sans violence. Il arrive aussi de jouer à un contre plusieurs, qu’ils soient de même âge ou non. Le gagnant est celui que personne n’arrive à faire tomber lors d’un combat.

ⴰⵅⵔⴱⵉⵛ

ⵜⵓⵇⴰⵇⵜ ⵓ, ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵜⵜ ⵃⵡⴰⵛⵓⵏ ⴰⵎ ⵜⵍ ⵏ ⵄⴰⵇⵉ ⵉ ⵜⵣⵖⵡⵉⵏ ⵎⴰⵏⵉ ⵜⵓⵖ ⵃⵎⵎⴷⵏ ⵃⴼⵓⵇⴰⵏ ⵉ ⵊⴰⵊ ⵏ ⵉⵖⵇⵎⴰⵡⵏ. ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⴱⵣⵣⵉⵡ ⵢⵉⵜⵜⵙⵉ ⵜⴰⵖⵔⵢⵜ, ⵉⴱⴷⴷ ⵣⵣⴰⵜ ⵏ ⵃⵡⴰⵛⵓⵏ ; ⵉⵜⵏⵉⵏ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵙⵏ ⴷ ⵉⵏⵃⵎⴰⴷⵏ. ⴰⵙⵃⵎⴰⴷ ⵉⵜⵜⵛⴰⵜ ⴼⴰⵀ ⵡⵉⴽⴽ ⵉⵍⴰ ⵉⵜⵜⴽⴽ ⴱⵓⵄⵣⵄⴰⵣ, ⵏⵉⵅ ⴷ ⵉⵎⵄⵄⵚ. ⵉⵍⵉⵄⵏⵉⵏ ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⴰⴷ ⵙⵙⵉⵃⵢⵏ ⵜⴰⴼⵃⵃⴰⵃⵜ ⵏ ⵓⵏⵃⵎⴰⴷ ⵏⵙⵏ. ⵡⵍ ⵡⵉⵎ ⵜⵓⵃⵢ ⵜⴼⵃⵃⴰⵃⵜ ⵍⵙ ⵉⵜⵜⴰⴷⵊⴰ ⴰⵎⵛⴰⵏ ⵓⴽⴽ ⵍⵉⵄⵏ.

Akherbiche

- Akherbiche, pl. ikherbichene, est le terme en usage pour dire «école coranique traditionnelle». C’est aussi un jeu qui consiste à reproduire l’école coranique d’antan dans les rues des ksour. L’enfant qui joue au maître cherche un bâton très long et se met devant les enfants qui jouent le rôle des élèves. Le maître feint d’expliquer quelque chose ou de faire répéter quelque chant et frappe tout élève jugé indiscipliné ou paresseux. Les «élèves» s’amusent à taquiner leur maître et à l’irriter. Le maître qui se laisse destabiliser ou se fâche cède la place à un autre. Le jeu se pratique par les filles et par les garçons.

ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ ⵏ ⵡⴰⵡⴰⵍ

ⵍⵍⴰⵏⵜ ⵡⴰⵟⵟⴰⵚ ⵏ ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ ⵏ ⵡⴰⵡⴰⵍ ⵉ ⵜⵎⵓⵔⵜ ⵏ ⵉⵃⵢⵢⵓⵢ. ⵉⵜⵏⵉⵏⵜⵉ ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ ⵣⵣⵢ ⵍⵎⵎⴷⵏ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏ ⴰⴷ ⵢⵢⵏ ⵉⵙⵃⵔⴰ ⵏⵉⵖ ⵜⵉⵙⴰⵡⴰⵢⵉⵏ ⵙ ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ ⴰⵎ ⵜⵏ ⵡⵉⵎ ⵇⵇⴰⵕⵏ « ⵉⵏⵉ ». ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⴱⵣⵣⵉⵡ ⵉⵇⵇⴰⵔ ⵓⴽⴽ ⵏⵉⴹⵏ : « ⵉⵏⵉ ⵢ ⴰⴱⵔⵉⴷ !», ⵡⵏⵉⴹⵏ ⴰⴷ ⵢⵉⵏⵉ : « ⴰⴱⵔⵉⴷ !» ⴰⵎⵣⵡⴰⵔ ⴰⴷ ⴰⵙ ⴷⴷ ⵉⵍⴰⵇⵎ : « ⵛⴽⴽ ⴷ ⴰⴱⵕⵕⵉⴹ !». ⴰⵏⴽⴽⴰⵕⵓ ⵏ ⵉⵡⴰⵍⵏ ⵢⵓⵙⵔ ⴰⴷ ⵢⵉⵍⵉ ⴷ ⵉⴷⵊ. ⵉⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⵜⵛⵛⵏ ⴷⴷ ⴱⵍⵍⵉ ⵜⵛⵏⵓ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵏⵉⵖ ⵍⴰ. ⵜⵓⵎⵣⵢⴰ ⵏ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏ ⵓ ⵍⵍⵉ ⵛⴰⵢ ⴰⵎ ⵜⵏ ⵏ ⵉⵎⵇⵇⵔⴰⵏ. ⵉⵜⵏⵉⵏ ⵜⵜⵓⵕⴰⵕⵏ ⵙ ⵓⵙⵕⵡⵚ ⴷ ⵓⵏⴽⴽⴰⵕⵓ ⵏ ⵡⴰⵡⴰⵍ ⴰⴷ ⵢⵉⵍⵉ ⴷ ⵉⴷⵊ. ⵜⵉⵀⵜⵜⵚⴰⵍⵉⵏ, ⵜⵉⵎⵙⵄⵔⴰⵇ ⵏⵉⵖ ⵜⵓⵇⵇⵉⵏⵉⵏ ⴷ ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏ ⵓⵍⴰ ⴷ ⵉⵜⵏⵉⵏⵜⵉ ⴷⵖ ⴷⴷ ⵜⵛⵛⵏ ⵉⵎⵣⵣⵢⴰⵏ ⵎⴰⵢ ⵡⵉⵎ ⵙⵙⵏ.

Tourarine n wawal

- Tourarine n wawal signifie littéralement «jeux de parole ou de mots», «joutes oratoires». Plusieurs jeux de ce type sont attestés à Figuig. Il s'agit de jeux destinés à développer la créativité poétique basée sur la recherche des rimes. Un enfant dit à un autre par exemple : - Ini abrid ! «Dis, chemin !», l'autre répond : - abrid ! «Chemin», et le premier de rétorquer : - chekk d aberridh ! «Tu es un vilain bouquetin !». La rime, obligatoire, est aussitôt jugée par les autres enfants. - Toumezya «joutes oratoires enfantines» consistent à trouver des métaphores très pointues et très subtiles ou alors à jouer avec des rimes. - Tihessaline ou - timseâraq «devinettes» sont aussi une occasion de faire valoir son intelligence auprès de ses amis.

ⵓⴱⵣⵉⵢ, ⴰⵎⵇⵇⵓⵔ

ⴰⵎⵎⵏ ⴰⵍⴰ ⵏⵙⵙⵏ ⵉ ⵜⵓⵔⴰⵔⵜ ⵡⵉ ⵙⴰⴷ ⵉⵣⵣⴰⵔⵏ ⴷ ⵉⵏⵏ ⴷⴷ ⴰⵍⴰ ⵏⴰⵙ ⴷⵊⵊⵔⵙ, ⵏⵉⵜⵜⵙⵉ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵇⴰⴱⵓ ⴰⵎⵟⴰⵔⴳ ⵡⵉⵎ ⵏⵇⵇⴰⵔ ⵜⴰⵎⵜⵉⵔⵜ, ⵏⵜⵜⴽⴽ ⴰⵙ ⴰⵊⵓⴳ ⵏ ⵜⵛⵓⵊⵊⴰⵙ ⵉⴽⴽ ⵉⴷⵊⵏ ⵙⵓⴽⴽ ⵓⴷⵎⴰⵡⵏ ⵏⵏⵙ, ⵏⵙⵙⵜⵏ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵎⵢⵓⵔⴰⵔ ⵙ ⵎⴰⵏ ⵓⴷⵎ ⵙⴰⴷ ⴷⴷ ⵉⴱⴰⵏ ⵎⵉ ⵜⵓⴹⴰ : ⴷ ⵓⴱⵣⵉⵢ, ⵏⵉⵅ ⴷ ⴰⵎⵇⵇⵓⵔ. ⵡⵏⵏ ⵢⵓⵅⵣⵏ ⴰⴷ ⵉⵣⵣⴰⵔ ⵉ ⵜⵓⵔⴰⵔⵜ.

Oubziy, ameqqourr

- Oubziy / ameqquour «mouillé / sec». Pour désigner parmi les joueurs celui qui va entamer le jeu et l'ordre dans lequel vont suivre les autres, on prend une pierre plate dite - tamtirte sur laquelle on applique un peu de salive, côté face, et on demande à chaque joueur de deviner sur quelle côté elle va tomber : pile ou face (- oubziy «humide» ou - ameqqour (sec).

ⵏⵏⵛⵛⴰⴱ

ⵍⵡⴰⵛⵓⵏ ⵓⵙⵙⴰⵏ ⵏ ⵓⵏⴱⴷⵓ ⵎⵉ ⵍⵍⴰⵏ ⵇⵇⵉⵎⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⵜⵓⵖ ⵜⵜⴽⴽⵏ ⵣⵎⴰⵏ ⵉⴽⴽ ⵙⵇⵉⴼⵏ, ⵔⴷⴷⵣⴰⵏ ⴰⴷ ⵙⵙⵉⵍⵢⵏ ⵜⴰⵇⵍⵍⴰⵍⵜ ⵏ ⵉⵏⵏⵉⴹⵏⵉⵏ ⵙⵉⴽⴽ ⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵙⵏ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⴰⴼⵏ ⵡⵏⵏ ⵉⵜⵜⴰⵍⵢⵏ ⴷⵖⵢⴰ. ⵜⵜⵣⵔⵔⴰⵏ ⴰⵥⵕⴰⵕ ⵍ ⵉⵎⴷⴷⵓⴽⴰⵍ ⵏⵙⵏ ⵉⵙⵟⴰⵏ ⵏⵉⴳ ⵓⵍ ⵏⴽⴽⵉⵔ ⵜⴰⵢⵜⵜⵉ. ⴰⵎⵎⵏ ⴰⵍⴰ ⴼⴼⵔⵏ ⵉⵎⴰⵏ ⵏⵙⵏ, ⵜⴹⵔⵔⵇⵏ ⵉⴼⴰⴷⴷⵏ ⵏⵙⵏ ⵙ ⵓⵚⵕⴹ ⵏⵙⵏ. ⵙⵙⴰⵜⴰⴼⵏ ⵉⴼⴰⵙⵙⵏ ⴷⴼⴼⵔ ⵜⵜⵔⵉⴽⵓ, ⵢⵢⵏ ⵉⴷⵊⵏ ⵏ ⵓⵥⵕⴰⵕ ⵣⵣⴰⵜⵙ, ⵜⴽⴽⵏ ⵜ ⴰⵎ ⵢⵉⵍⴷⵢ, ⴰⴷ ⵙⵇⵓⴱⴱⵢⵏ ⵙ ⵢⵉⵎⵣ ⴷ ⵓⴹⴰⴹ ⵍⴰⵎⵎⴰⵙ, ⵊⴱⴷⵏ ⵖⵔⵙⵏ ⴽⵓⴷ ⵕⵥⵎⵏ ⴰⵙ ⴰⵎⵎⵏ ⴰⴷ ⵉⵙⵙⵉⵖ ⴰⵎⴷⴷⵓⴽⵍ ⵏⵙⵏ. ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵓ ⵜⵜⴽⵎⵎⵍ ⵙ ⵉⵎⵏⵖⴰⵏ ⵏⵉⴳ ⵙ ⵓⵎⵔⴰⵣ.

Nnechchab

- Nnechchab signifie «jet de cailloux». Les enfants, assis en conseil un peu à l’ancienne, discutent entre eux de choses et d’autres, notamment de ceux parmi eux qui ont tendance à s’emporter facilement ou de ceux qui sont distraits ou paraissent insouciants. Ils se mettent alors, discrétement, à leur jeter des cailloux en profitant de leurs vêtements amples pour dissimuler leurs gestes. Ils vont même jusqu’à utiliser leurs pulls comme un lance-pierres. Le caillou est placé dans un pli du vêtement en nylon extensible. Il est pris entre le pouce et l’index et tendu au maximum. Lorsque la pression est libérée, la pierre est propulsée dans la direction voulue. Ce jeu qui se pratique surtout l’été se termine souvent mal. Le perdant est celui qui se laisse aller aux larmes et qui ne supporte pas d’être la risée de ses camarades.

Table des matières

Présentation..7

Introduction..11

Protocole de transcription..13

Jeux..15

ⵉⴳⵄⴰⴷ igεad..17

ⴰⵎⵖⵎⵎⴰⵙ amɣmmas..19

ⵏⵉⴽⴽⵔ,ⵏⵉⵎⵎⵔ nikkr,nimmr..21

ⵜⵉⵇⵔⵏⴰⴼ tiqrnaf..23

ⴰⵙⵓⵇⵇⵓⵔ asuqqur..25

ⴰⵅⴱⴰⴹ axbaḍ..27

ⴰⵅⵍⵓⵍ axlul..29

ⴰⵅⵔⵅⵓⵛ axrxuc..31

ⵜⵉⵅⵓⵛⵉⵏ tixucin..33

ⴱⴰⵇⴱⴰⵇ baqbaq 35
ⵛⵇⵔⵏⵉ cqrni 37
ⵃⵃⵓⵔⴰⵔⴰ ḥḥurara 39
ⵃⵉⵏⵏⴰ ḥinna 41
ⵉⵏⴱⴱⴰⵏⵏⵡⵓⵛⵛⴰⵏⵏ inbbann wuccann....................43
ⴽⵓⴽⵓⴼⵓⵍⵍⵓⵙ kukufullus....................45
ⵍⴱⵚⵉⵟ lbṣiḍt 47
ⵍⴱⵓⵃⵓⵛ lbuḥuc 49
ⵍⴼⵕⴳⵉⵄ lfṛgiɛ 51
ⵍⵄⴷⴰⴷ lɛdad 53
ⵎⴱⵜⵜ ⵎⴱⵜⵜ mbtt, mbtt....................55
ⵎⵎⵜ mmt 57
ⵎⵏⵀⴰⴷⵍⵃⵉⴹ mnhadlḥiḍ....................59
ⵙⴰⵢⵍⴰⵍⵓ saylalu 61
ⵙⵄⵇⴰⴷⴰ sɛqada 63
ⵜⴰⵛⵓⵔⵜ tacurt 65
ⵜⴰⵇⵃⵃⴰⵎⵜ taqḥḥamt....................67

ⵜⴱⴰⵖⵍⴰⵢⵜ tbaɣlayt 69
ⵜⵉⴷⵔⵉⵏ tidrin 71
ⵜⵎⵉⵙⵍⴰⵡⵜ tmislawt 73
ⵜⵏⵙⵓ ⵖⵔⵉ tnsu ɣri 75
ⵜⵜⵛⵉⵏ, ⵜⵜⵛⵉⵏ ttcin, ttcin 77
ⵅⴰⵍⵓⴹⴰ xaluḍa 79
ⵥⴰⵏⴽⵉⴹⴰ ẓankiḍa 81
ⵄⵎⴰⵜ, ⵄⵎⴰⵜ ⵉⵢⵙⴰⵏ ⵏⵡⵎ εmat, εmat iysan nwm....................83
ⵜⵖⴰⵔⴷⵎⵜ tɣardmt 85
ⴷⴷⵉⵍⴰⵍⵓ ddilahu 87
ⴱⴱⴰⵢ bbay 89
ⴰⵏⴼⵉⵍⵉⵍⵉ anfilili 91
ⵜⵉⴱⴰⵀⵏⵏⴰⵜⵉⵏ tibahnnatin....................93
ⵜⵕⵓⵎⴱⵓ tṛumbu 95
ⵣⵉⴼⵣⵉⴼ zifzif 97
ⴰⵙⵇⵏⵓⵏⵢ asqnuny 99
ⵜⵉⵙⴰⵢⵍⴰⵍⵉⵏ 1 tisaylalin 1....................101

ⵜⵉⵙⴰⵢⵍⴰⵍⵉⵏ 2 tisaylalin 2 103
ⵜⴰⵙⵍⵉⵜⵏⵓⵇⵛⵛⵓⴹ taslitn uqccuḍ 105
ⵉⵢⵙⴰⵏ iysan 107
ⵜⴰⵎⵛⵟⴰⵟⴰⵜ tamcṭaṭat 109
ⵍⴰⵇⵉⵜⴰⵍ laqital 111
ⵜⵉⴽⵃⴰⵢⵉⵏ tikḥayin 113
ⵥⴰⵔⵔⴰⵇ ẓarraq 115
ⵉⴽⵓⵣⵣⴰ ikuzza 117
ⴰⵍⵖⵎ ⵏ ⵍⴱⵍⵃ alɣm n lblḥ 119
ⵍⴼⵓⵔⵢⴰⵏ lfuryan 121
ⵍⵎⵟⵕⴳ lmṭṛg 123
ⴰⵛⵉⵔⴳ acirg 125
ⵎⴰⵏⴼⵓⵙ ⵉⵍⵍⴰⵏⵙⵓⵊⵏⵏⴰ manfusillansujnna 127
ⵜⵉⴱⴽⴱⴰⴱ tibkbak 129
ⵍⵎⵉⵏⴰⵜ lminat 131
ⵔⵏⴱ rnb 133
ⴱⴰⵀⵓ ⵎⵓⵙⴰ bahu musa 135

ⵜⵜⵉⵍⵉⴼⵓⵏ ttilifun 137
ⴰⵙⵇⵍⵓⵍⴱⵏⵉⵖⵓⵏⴰ asqlulbniγuna....................139
ⵉⵃⵔⴷⴰⵏⵏ iḥrdann 141
ⴱⴰⴹⵉⴹ baḍiḍ 143
ⵍⴼⵜⵓⵃ lftuḥ 145
ⵍⴳⴰⵣⵉⵔ lgazir 147
ⵍⴳⵕⵓⴹⴰ lgṛuḍa 149
ⴰⵎⵙⵏⴼⴰⴹ amsnfaḍ 151
ⴰⵅⵔⴱⵉⵛ axrbic 153
ⵜⵓⵕⴰⵕⵉⵏⵏⵡⴰⵡⴰⵍ tuṛaṛinnwawal....................155
ⵓⴱⵣⵉⵢ ⴰⵎⵇⵇⵓⵔ ubziy, amqqur....................157
ⵏⵏⵛⵛⴰⴱ nnccab 159

Table des matières....................161

ⵎⴰⵏ ⴰⵢⵏ ⵢⵓⵊⵔⵏ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⵍ ⵉⵎⵥⵥⵢⴰⵏⵏ ? ⵎⴰⵏ ⴰⵢⵏ ⵜⵎⵥⵢ ⵡⴰⵔ ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ? ⵜⵓⵕⴰⵕⵜ ⴷ ⵜⴰⵙⴷⴷⵡⵢⵜ ⵜⴰⵎⵥⵡⴰⵔⵜ ⵏ ⵡⴰⵢⵜⴰⵍⵏ ⴷ ⵜⴰⵢⵜⴰⵍⵉⵏ ⴷ ⴰⵙⵏ ⵉⵜⵜⵖⵉⵎⴰⵏ ⵓⴽⴽ ⴰⵍⵍⵉ ⴰⵍ ⵜⵎⵖr.

ⴰⵍⵓⴳ ⵓⴷ ⵙ ⵓⴼⵓⵙ ⵏ ⴱⴰⵍⵉ ⴷ ⵜⵙⴰⵡⴰⵢⵜ ⵏ ⵢⵉⵛⵜ ⵜⵎⵥⵢ !

* * * *

Le jeu ? Quoi de plus didactique, de plus motivant, de plus attractif, de plus instructif, de plus sensé et de plus vrai pour un enfant ? Qu'est ce qu'une enfance sans jeu ? Le jeu est la première université tant regrettée à l'âge adulte. C'est bien le paradis perdu tant chanté par les poètes, les aèdes et les romanciers !

Ce livre n'est donc rien d'autre qu'une poésie de l'enfance aux rimes des touches de l'artiste Pali !

60 DH